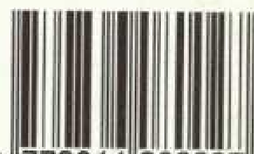
CoV

Commodore Világ

Nr. 46/47.
VI. évf. • 1994/7-8.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1994
Ára: 278,- Ft



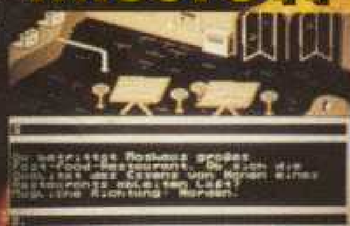
C64 • AMIGA • PC • Plus/4

C-64 MIX

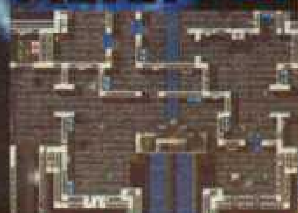
QUEST FOR THE HOLY GRAIL

2 NAP 4 ÓRA

STÜMP IN SECRET MISSION



ALIEN BREED 2.



AIR SUPPORT



DAS BOOT





EPIC



BLOODNET



UFO

COMMODORE VILÁG • Nr.46/47. • VI. évfolyam • 1994/7-8.szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

A Gálya





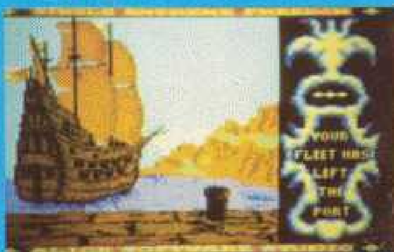


WASTED TIME

Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.
A Wasted Time c. program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)
A Gálya c. program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).
Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

JÖN - JÖN - JÖN

SINGLE EXTREME FREEDOM



Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software studió jóvoltából hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemezre. Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a korai középkor és a XX. század jellemző vonásai egyaránt megtalálhatók benne.

Előjegyezhető a CoV címén keresztül. Ára: 699,- Ft (ÁFA-val, postai és kezelési költséggel együtt, vagyis ennyit kell fizetni a postásnak!)

Számítógépes TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA

Több ezer POKE, CHEAT, és tipp

C64-re, Amigára, PC-re és konzolokra

Megjelenik: '94 őszén

Ára: 699,- Ft helyett előfizetéssel: 499,- Ft

CoV 46/47

Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/7-8.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Bastards/Slideshow (Amiga)
Összeállították: Én és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)
C64 felhaszn. rovat: Kószó József (JOE)
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)
PC felhaszn. rovat: Werner Zsolt (DADA)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Sitku Tibor (TIBSOFT)
Külső munkatársak:
Szabó Csaba
Sánta Csaba (SanThEE)
Csernoch János (Jean)
Papp Attila (PAPA)
Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV)
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a "pénzösszeg címzettje" rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti: Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a **HIRKER** Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:
ACOMP Kft., (címek ld.hátul)
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV 48. száma szeptember harmadik hetében jelenik meg

Tartalomjegyzék

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Horváth László, Alsón.apáti (940011293)
Király Péter, Sz.szentmiklós (940010358)
Sándor Mihály, Szentes (940011111)
Takáts Iván. Bp.IX. (940020470)
Varsányi Zoltán, Bp.XX. (940020301)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Itt van a nyár itt van újra... ja, az egy másik évszak. Mindegy a lényeg ugyanaz. Ezúton hivatalosan is szeretnénk bejelenteni: a CoV idén immár másodszor időben megjelent — lehet tapsolni **(Én nem lennék ilyen biztos a dologban — CoVboy)**.
A taps elcsendesedik, füttyök alábbhagynak, kezdődhet a bevezető.

Itt van a nyár itt van újra... ja a bevezetőt már egyszer elkezdtük, akkor folytassuk. Őszintén sajnáljuk, hogy a nyári pihenés kellős közepén ilyen mélyre kellett nyúlni a zsebetekbe, de most a július-augusztusi számot egyszerre tartjátok a kezetekben **(Mi? Asztaltáncoltatásról már hallottam, de CoV táncoltatásról? — CoVboy)**.

Mi bízunk benne, hogy a dupla ár valóban tükrözi a dupla információmennyiséget, mely tartalom összeállításában szem előtt tartottuk a leveleitekben és a kérdőívekben szereplő véleményeket, kéréseket.

Az első és leginkább sokakat érdeklő kérdéscsoport azzal foglalkozott, hogy ki ez a sok *„külső munkatárs"* a CoV-nál, *„miért nem Ti írjátok az újságot, mint régen"*, *„hogy lehet valaki külső munkatárs"* meg ilyesmik. Nos mindjárt előre szeretnénk bocsájtani, hogy a CoV-nál 'főállásban' dolgozók elég régen nem írnak cikket a CoV-ba, elsősorban azért, mert nincs rá idejük. A másik lényeges dolog: régen sem csak mi (1.75+CoVboy) írtuk az újságot, csak nem volt divat a cikkek alatt a nevet feltüntetni. Ebből persze akkoriban mindenki arra következtetett, hogy az egész CoV 2-3 ember műve, holott külső segítség akkor is volt bőven. Nos, mi úgy gondoljuk, nem az a lényeges, hogy milyen név szerepel egy cikk alatt, hanem az, hogy maga a cikk megfeleljen a szerkesztőség és az olvasók elvárásainak, vagyis mind tartalmában, mind stílusában igazodjon a CoV által évek óta felvett irányvonalhoz. Ebből az is következik, hogy „külső munkatárs" bárki lehet, aki ennek meg tud felelni, akit a téma bővebben érdekel, annak levélben bővebb felvilágosítást tudunk nyújtani.

Ejtsünk pár szót a kérdőívek további feldolgozásáról. Nos, az előző számunk és a mostani számunk lapzártája között eltelt pontosan 3 hét alatt úgy 450 db. újabb kérdőív pottyant be a postafiókba. Ahogy azt sejtettük, lényeges változás nem állt be az előzőekben közölt adatokhoz képest, az 1 % alatti differenciákat nincs sok értelme közölnünk, most itt csak azokra térünk ki, amit esetleg érdemes megjegyezni. Az elsődleges géptípusok vonatkozásában a C64 és PC aránya kiegyenlítődött, egyaránt kb. 39,5 %. A másodlagos géptípusok között a PC tovább növelte eddig is elsöprő előnyét, az eddigi 66,9 %-ról 70,5 %-ra, ezzel szemben itt az Amiga aránya csökkent drasztikusan. Az Amigákon belüli arány lényegében nem változott, a PC-ken belül továbbra is megvan a mintegy 20 %, akiknek még nincs legalább 386-os konfigurációjuk, viszont a VGA tovább emelkedett 90 % körüli mértékre, és a hangkártyák aránya is javult, elsősorban az SB verziók javára. Jelenleg kb. 50 % azoknak az aránya, akik nem rendelkeznek hangkártyával. Érdekes módon a kedvenc rovatok vonatkozásában a legutóbb feldolgozott mintegy 450 levlap kitöltői között kb. 20 %-os tetszésindexet kapott a Fantasy rovat, ezért Jahny maestro szabad utat kapott a rovat befejezéséhez, egyébként azzal mi is egyetértettünk, hogy csúnya dolog volt csak úgy lelőni a rovatot akkor, amikor az előző számban úgy hagytuk abba, hogy folytatjuk... A Posta és a játékleírások továbbra is kb. 70 %-os aránnyal vezet, viszont nőtt a Felhasználói rovat iránti érdeklődés. Ezen belül további feldolgozást végeztünk, és meg kellett állapítanunk, hogy a jelenleg kb. 37 %-os tetszésindex a következőképpen épül fel: 20 % C64-esek, 20 % Amigások, 60 % PC-sek. Ez lényeges, hiszen a Felhasználói rovat ezen hármas információt tartalmazza, és indokoltnak látjuk a tartalmi arányokat is aszerint súlyozni, amilyen ezen belül a géptípusok aránya. Ezt már most figyelembe vettük. A rejtvény tárgyában továbbra is negatív az általános hozzáállás, csakúgy mint a konzolos rovattal kapcsolatban. A legjobb CoV sorszámai között szerepelt egy elírás, a 42. szám kétszer szerepelt, ott a X. helyen 32-nek kellett volna lennie.

Nos, sokan várták a CoV 45-ben a nyertesek listáját, vagyis azt, hogy a kérdőívet 1994.május 31-ig beküldők közül kik nyertek. Miután a 45. számunk lapzártája május 31. előtt megtörtént, ezért maradt ki ez a dolog a múltkor, viszont a sorsolást június 10-én megejtettük.

1 db. SEGA Megadrive-ot nyert 1 játékkal:
Albert Zsolt, Debrecen
1-1 CoV ajándékcsomagot nyertek:
Ambrus Tibor, Szigetszentmiklós
Balázs Sándor, Szeged
Benák Róbert, Bácsalmás
Bendik Marcell, Budapest XIX.
Benkő László, Budapest IV.
Benkő Péter, Miskolc
Bernáth Krisztián, Pécs
Bíró Szilárd, Budapest XXII.
Duttrai János, Békéscsaba
Eberhardt Gusztáv, Sopron
Gyöngyösi Csaba, Újszász
Kovács Szabolcs, Kiskunhalas
Nadray Kolos, Budapest V.
Petruska Szabolcs, Érd
Poczik István, Esztergom
Seres Anita, Szeged
Vadas Ádám, Budakeszi
Varga Zoltán, Budapest VI.
Zalavári Tibor, Szerencs
Zoltán Tibor, Miskolc

Gratulálunk a nyerteseknek, nyereményüket postán fogják megkapni!

Záporoznak még most is a levelek, most lesz tábor vagy nem lesz tábor. Ezúton kérünk elnézést attól a kb. 800 kérdőív kitöltőtől, aki részletes tájékoztatót kért a nyári CoV táborról, és nem kapott. Ennek az volt az oka, hogy nem volt mit küldeni, üres borítékot meg nem akartunk postára adni. Nos egy lényeges dolgot szeretnénk megjegyezni. Sokan félreértettetek bennünket. Mi egyáltalán nem ígértünk olyat, hogy lesz, maximum azt írtuk, hogy tervben van, így alaptalannak tartjuk azokat a vádakat, miszerint miért ígérünk valamit, ha nem tartjuk be. Egyszóval valóban tervben volt egy CoV tábor, minő véletlen éppen Velencén, s minő véletlen #2, éppen július közepén, minő véletlen #3, faházakban... s sorolhatnánk a véletleneket. Ez amolyan *MESE A CoV TÁBORRÓL*. A véletleneket csak azért említjük, mert végül is lesz Számítástechnikai tábor véletlenül éppen Velencén, véletlenül faházakban történő elhelyezéssel, véletlenül éppen július közepén, csak éppen nem mi szervezzük, hanem a *GURU* stábja. Előtörténet: úgy április közepén össze(d)ült a kibővített CoV stáb, hogy kisakkozza, melyik az az időpont a nyáron, ami mindenkinek megfelelő. Nos, miután szinte mindenki csak uszkve 1-2 hetet kíván a nyáron kis hazánkban tartózkodni, úgy tűnt, hogy a július közepe a mindenki számára megfelelő időpont. Illetve csak lett volna, mivel közben kiderült, hogy ez pont a HQ gőréjának (gy.k.1.0) nem megfelelő, így átmenetileg le lett fújva a tábor. Eközben DADA szétkürtölte a hírt az IRC-n, meg minden elérhető hírforráson keresztül... 1 hónap telt csak el, és mi is csak a *GURU*-ból értesültünk a dologról: Velencén számítógépes tábor lesz július közepén. Egy ismert szlogen jut erről az eszünkbe: *„A történet a képzelet szüleménye, az itt olvasottak kitalált személyek, min-en egybeesés a valósággal csak a véletlen műve lehet..."*. Lehet...

Következő témánk, új kiadványok. Első és leglényegesebb hírünk, megszületett a kis szörnyecske. Vagyis a PC-s játékok c. könyv borítóján somolygó nyavalyáknak gyermekük lett. Úgy hívják, hogy: ***PC-s játékok 2.*** Bővebben lásd a borító hátsó/belső oldalán.

Hamarosan megjelenik a 2 gyűjteményes kiadás, két exkluzív Különszám, a ***CoVboy Világ*** és a ***Getto Világ***. Ezek viszont csak korlátozott példányszámban jelennek meg az 5 éves jubileumra. Szigorúan megszállott CoV gyűjtőknek!

Ősszel jön ki a piacra egy nagyszerű kiadvány, berhelőknek. A ***Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja*** több-ezer POKE, cheat, tipp, trükk ABC rendbe szedett összefoglalója, valamint részletes info géptípusonként a berhelés lehetőségeiről. Nagy Britanniában már hagyománya van az ehhez hasonló kiadványoknak, pl. a *CORISH's Computer POKES Guide* kb. az ötödik kiadását éli meg, s úgy 50.000 példányban kelt el minden kiadása a Brit szigetektől a CoV HQ-ig. Reméljük, hazánkban is nagy sikere lesz egy ilyen könyvnek, hiszen nem hiányozhat egy megszállott számítógéprajongó táskájából. Annyit elárulhatunk, hogy ebből a kiadványból a Plusi már kimarad, viszont a C64, Amiga, PC mellett a konzolos gépek tulajdonosai is rengeteg tippet találhatnak majd benne. A könyv már előfizethető a befűzött csekk segítségével. Bővebb információt a szeptemberi számban fogtok találni.

Kérdés #sokadik: Mikor jelenik meg végre a ***SINGLE EXTREME FREEDOM*** C64-re? Nos, erre a legilletékesebb — *Tarnóczky Tamás* — az *Alice Software Studió* vezetője tudna választ adni, de még ő sem tud. Legutolsó információnk, hogy valami BUG-ra akadtak, és mégegyszer letesztelik az egész játékot, mielőtt átadják a forrást a sokszorosításra.

Még egy dolog. Rágódtunk ezen a mágneslemezes CoV cikk-gyűjtemény dolgon. Nos, tömörítve jelenleg minimum 20 lemezen tudnánk kiadni az eddig megjelent kiadványaink szöveganyagát. Ez csak lemezárban majdnem 1.000(!) Ft-ot jelent, és akkor jönnek hozzá a járulékos költségek (valakinek le kell másolnia a lemezeket, csomagolni, postázni stb.), jön rá a postaköltség... Egyszóval még rágódunk rajta, mindenesetre üzenjük ***Urbán Tomi***nak Szolnokra — aki úgy 500,- Ft körüli áron reálisnak tartaná egy ilyen lemezes CoV archívum megjelentetését —, hogy ha tud nekünk szerezni jó minőségű 5,25"-os HD-s lemezeket 15,- — 20,- Ft/db. áron, akkor lehet róla szó. O.K. ***Tomi***, várjuk a visszajelzést!

Hát ennyi úgy hirtelenjében bevezetésnek, szaladjatok gyorsan a st(r)andra, hogy azután felfrissülve ugorjatok beljebb **(Hova? A st(r)and belsejébe, vagy az újság végére? — CoVboy)**.

Viszlát szeptemberben, ezt a pár oldalt meg addig osszátok be valahogy, ha jól számoltuk, kb. 1 oldal jut minden napra... **(Ez nagyon kb. volt — CoVboy)**

Az e havi NEWS amolyan villáminformációkból fog állni. Egyrészt azért, mert ez a — valamivel több, mint — 1 oldal kevés ahhoz, hogy minden játékról 20 mondatot írjunk és képet is rakjunk mellé, másrészt meg ez volt az utolsó fejezet a lapzárta előtt és jelen sorok írójának már nagyon tele volt a... a winchestere, és állandóan DISK FULL-t jelzett, meg aztán az is idegesítette, hogy kongott a HQ az ürességtől, ugyanis a többiek már rég elhúzták a csíkot — hisz nyár van vagy mi a fene... Még mindig van hátra vagy 290 sor, hogy ilyenkor nem bír áramszünet lenni. Na jó, úgy látom nem úszom meg, akkor lássuk a termést: A C64-eseknek ezúttal nem sok hírünk van. Pontosabban az a hír, hogy nincs hír. Az előző szám lapzártája óta kb. 2 hét telt el, s eközben nem jött C64-re említésre méltó anyag. Sebaj, majd szeptemberben bepótoljuk.

NEWS

Adventure/RPG

— PC CD-ROM —

A kulisszák mögül kiszivárgott hírek szerint már csak heteket kell várnunk az oly népszerű **Lands of Lore** második részére. A *Westwood* kalandjátéka várhatóan csak CD-re jön ki.

— PC —

Alig, hogy túl vagyunk a Kyrandia 2. okozta megrázkódtatáson, a *Virgin/Westwood* csoport már melegíti a tenyerét, hogy felmarkolják a **Kyrandia 3.** értékesítéséből származó első font-kötegeket. Erre mi is kíváncsiak vagyunk! Majdnem elfelejtettük: A *Virgin* hamarosan megjelenteti a *The 7th Quest* folytatását is. A **The 11th Our**-ban eltűnt barátnőnket kell megkeresnünk egy kastélyban. Jó kis horror...

— Amiga, PC —

Sokat vártunk rá, és végre megérkezett. Igen-igen a — kivételesen nem angol címmel megjelent — Dasz Svarce... bocsánat **Das Schwarze Auge II.**, melynek alcíme: **Sternenschweif**. Az *Attic/Fanpro* kivételesen nem angol cég (na vajon melyik országba valók?) **(Svájciak? — CoVboy)**, ezúttal sem kíméli a spirálfüzetek lapjait. A 3D labirintusok feltérképezéséhez, és a kockásfüzetek vásárlásához sok sikert kívánunk!

— PC CD-ROM —

Ha azt mondjuk *New World Computing*, mi jut az eszetekbe. Hát persze, hogy a **MIGHT & MAGIC** sorozat. Jól sejtettük, hogy ez a sorozat is a *Neverending Story* elemeit fogja viselni. Nyakunkon a **VI.** rész! Ezt valósdzínűleg a CoV olvasók is a nyakukon fogják érezni...



A fekete szem visszatérése — Das Schwarze Auge II. (Amiga)



Ismét a LORE-ok földjén — Lands of Lore II. (PC CD-ROM)

Arcade

— PC —

Az Alien Breed-hez hasonló piff-puff kategóriás játékok legújabb darabja látta meg a napvilágot az *Apogee* jóvoltából. A **RAPTOR (Ez a modern disznótor, a koca fejhallgatóval a fején monoton rőfőgéssel sétál a kés alá — CoVboy)** a maga kategóriájában semmi újat nem tartalmaz. Kár érte feláldozni azt a 16 MB(!)-ot a wincsinken.

— Amiga —

Apokalipszis MOST! Kiáltottak fel a *Virgin* menedzserei, és pezsgővel koccintottak, hogy több órás nyüglődés után végre kitalálták, mi legyen a neve a legújabb helikop(á)teres akciójátékuknak. A *Choplifter* beütésekkel felöltöztetett **Apocalypse** sem hangban, sem grafikában nem nyújt totális káprázatot, de azért el lehet vele repkedni egy darabig... Ja a játék lényege mi más lenne, mint Vietnamban rekedt honfitársaink kimentése a fogolytáborokból.

— PC —

Ez aztán a presztízs! Mármint, hogy a *Prestige* egy ilyen akciójátékkal képes kijönni PC-re 1994-ben. A **Doofus** egy mesevilágban játszódik, ahol egy kisfiúval kell mindenféle mutáns gombák és repülő mókusok között különféle tárgyakat gyűjtögetnünk. Hááát? A mindösszesn 800K-s, játék kapott vagy 40 %-ot odakinn. Egyetértünk!

— PC —

A *Millenium* legújabb bányajátéka a **Diggers** nevet kapta. Nem nagy durranás.

Szimuláció, Sport

— PC —

A nagy armada harmada. Valhonnan ismerős ez a szlogen, nem? Szóval *Chris Roberts* még mindig megpróbálja überelni saját magát. Hamarosan megjelenik az *Origin* gondozásában a ***Wing Commander*** sorozat legújabb epizódja a **Wing Commander Armada**. Az új Multi-Playe opció lehetővé teszi az egymás elleni játékot Modemen, hagymányos számítógépes hálózaton keresztül is.

— Amiga 1200, PC —

A ***Bundesliga Manager*** sorozat már éppen elég borsot tört a C64-esek orra alá is, főként hogy a 2.0 és a 2 között lényegében csak annyi különbség volt, hogy az egyik német a másik meg angol nyelven kommunikált velünk. Nos, a **PRO** után itt a legújabb a **Bundesliga Manager 3: Hattrick**. A *Software 2000* egyelőre csak Amiga 1200-esen adta ki a játékot, de tervezik a PC-s változat megjelentetését is.

— PC —

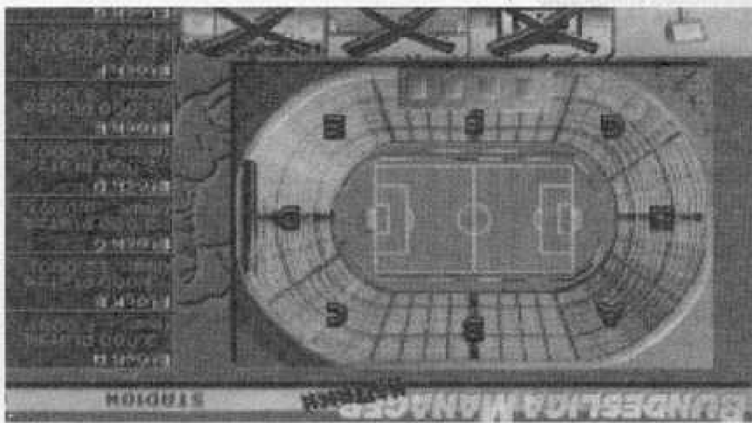
És még mindig football. A Világbajnokság idején debütál az **EMPIRE SOCCER'94**, amelyet — minő véletlenség — az *Empire* hoz ki a piacra. A felülnézeti fociprogramba számos új taktikai elemet építettek be, így a foci őrültjei biztos megtalálják számításukat.

— Amiga —

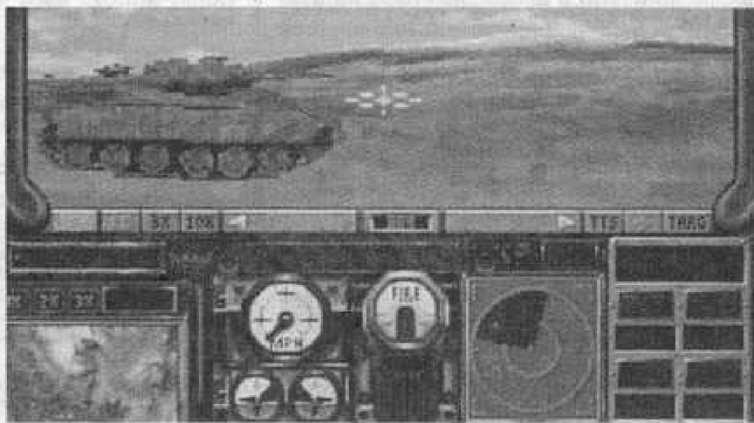
S ha már a focinál tartunk, azért az Amiga 500-zal rendelkezőknek is van mit a tejbe **(Pfúj! — CoVboy)** aprítani. A **Sierra Soccer** kivételesen nem a Sierra terméke, de a név találó, állítólag így majd többet fognak belőle eladni. Ez aztán a design, jövőre majd mi is *Sierra Világ* leszünk... A *Dynamix* fociprogramjában egy VB-t **(válaszborítékot? — CoVboy)** szimulálhatunk. A 27 csapat között van egy biankó is, ez lennénk mi. Így legalább hazánkat is képviselheti egy csapat, ha már a programozók a másik 26-ból kihagyták.

— PC, CD-ROM —

Úgy gondoljuk, nem kell különösebb kommentár az olyan jó kis tankszimulátorokhoz, mint *M1 Tank Platoon*, *M4 Sherman* stb. Nos, a *Novalogic* a nyár végére kihozza a piacra minden idők legprecízebb tankszimulátorát. Az **Armored Fist**-nek semmi köze a karate-hoz, a játékban választhatunk, hogy egy *M1A2*, egy *M3 Bradley IFV* pilótaülésébôl szemléljük a világot, de akár egy ex-szovjet *T80*-as, vagy *BMP* önjáró löveg kapitányaként teljesíthetjük küldetéseinket. A 3D perspektíva kivitelezésében a *Comanche* rutinjait használták fel.



Már megint a margarin menedzser — Bundesliga Man. 3. (A1200)



Nincs nafta, mehetünk TANK-olni! — Armored Fist (CD-ROM)

C-64 miX

Elvira 2.



Most leírjuk, hogy az **ELVIRA 2** miben tér el a PC és Amiga verzióktól, mivel ez a '92-es Évkönyvből nem igazán derült ki.

Az emeleten keressük meg a gyermekmegőrző szobát és vegyük fel a ladbát (**RUBBEL BALL**). Majd menjünk a könyvtár ajtajához és ha megjelenik a szellem clickeljünk a labdára és ha a nyíl helyett a kéz van, vigyük a kezet a szellemre, majd engedjük el a tűzgombot. Menjünk be ezen az ajtón, melyet a szellem őrzött. Keressük meg a **Reference** címjegyzéket és alatta a mérgekről szóló könyvet (**EVERYMAN'S POISON HANDBOOK**). Olvassunk bele, majd ha megjelenik egy kiírás a nálunk lévő tárgyak helyénél, tegyük vissza a könyvet (**EXIT**), és használjuk a helyszínen lévő tárgyak előhívása ikont (jobb felső). Megjelenik a recept és tegyünk úgy mintha meg akarnánk szabadulni ettől a tárgytól. Ekkor megjelenik a recept a nálunk levő tárgyaknál. Menjünk az ebédlőbe, az ételfedőt még hagyjuk! Nyissuk ki a tolóablakot és a spejzba jutottunk. Vegyük fel a bort, sajtot, húst, és a kenyeret. Az itt lévő ajtót nem tudjuk kinyitni, ezért süssünk el egy **fire ball**-t. Most ha kinyitjuk az ajtót egy nő érkezik, öljük meg **ICE DART**-tal. Távozzunk az ajtón át! Előttünk egy újabb ajtó, de jobbra egy lépcső van. Menjünk le itt, majd vegyünk 180°-os fordulatot és jobbra meg balra 2 ajtót találunk. Egyikben egy labordocenst találunk, a másikban pedig egy merev gépembert. Ennél a gépembernél vegyük fel a szívet (**HEART**), Agyat (**BRAIN**), akváriumot (**PRESERVED ARM**), kémcsöveket és a lombikot mely **PURPLE LIQUID**-ot tartalmaz. Menjünk a másik szobába, de mielőtt bemennénk, vegyül fel a labori ruhát (**LABORATORY COAT**, kosztümszoba), a parókát és a szemüveget (**MAKE-UP** szobában van az utóbbi 2.).

Most már bemehetünk. Használjuk a beszélgetés ikont (bal középső) válasszuk az 1. pontot, majd a könyvtárban talált receptet vigyük rá a labordocensre. Megcsinálja nekünk a mérget. Távozzunk a pincéből, majd forduljunk jobbra, menjünk be ezen az ajtón, a konyhába jutottunk. Vegyünk fel mindent, amit csak lehet, majd távozznk azon az ajtón át, melynek üres a fogasa. Itt öljük meg a zombit és újra kijutottunk az előszobába. Forduljunk jobbra, itt megint az ebédlő bejárata van. Mégegyszer jobbra és a falon lógó barométert vegyük le. Menjünk újra az ebédlőbe és emeljük fel az ételfedőt. Az illetőnek a vére kicsurog. Figyeljük meg hogy hova, clickeljünk oda, és az eredmény egy kámcsônyi vér, de ezt a műveletet csak akkor tudjuk végrehajtani, ha megvan a kémcső!

A gyermekmegőrző szobával szemben van a vámpír szobája. Csináljuk meg a **COURAGE** varázslatot a spejzben talált borból. Nyissuk ki az ajtót, igyük meg a varázst mármint a couragét és lépjünk be. Az élmény után vegyük fel a spárgát és a párnából a hangvillát. A kísértetnél a fotón kívül találunk 1 kulcsot is.

Ezek a varázslatok nincsenek meg C-64-en. **ANTIDOTE, BREAT UNDERWATER, BUONYANCY, DETECT MAGIC, ENCHANT WEAPON, GLUE, ILLUSION, MINDLOCK, TELEKINESIS**, viszont helyettük van 2 másik varázslat.
Az egyik a **NOVA** — gyúlékony likőr
A másik **COURE WOUND** — szenteltvíz.
A többit pedig így lehet elkészíteni:
RESURRECT = szív (**HEART**) + agy (**BRAIN**) + akvárium (**PRESERVED ARM**) —> Feltámasztja a lelkészt
TURN UNHEAD = agy (**BRAIN**) —> megöli a zombit.
FIREBALL = papírszebkendő (**TISSUES**) (Elvira szobája) vagy fénykép a kísértetről
BLESS = kereszt (**CRUCIFIX**) + szenteltvíz (**HOLY WATER**).

Hát röviden ennyi, reméljük a C-64-eseknek nagy segítség ez a pár sor!

• **Ifj. Vanyó Tibor, Mezőkovácsháza**

Flimbo's Quest

A játékot a *SYSTEM 3* dobta piacra '90 tavaszán. C64-re van kazettán is, sőt még CARTRIDGE-n is kapható.

A story:
Franz Dandruff a gonosz professzor elrabolja *Flimbo* barátnőjét: *Pearly*-t: *Pearly Dewdropland* királynője, és *Flimbo* szívszerelme, tehát érthető, hogy *Flimbo* nem hagyja annyiban a dolgot, és *Pearly* keresésére indul.

A játékban *Flimbo*-t irányítjuk, akinek 7 pályát kell teljesíteni a teljes sikerhez. Egy pályáról úgy tudunk továbbmenni, hogy egy adott számú tekercset összegyűjtünk, és elvisszük *Dazz Bazian* varázslónak.

A képernyő nagy részét a játéktér foglalja el. Az alsó sorban különböző adatokat olvashatunk. Ilyen az elért pontszám (**SCORE**), a hátralévő idő (**TIME**), az összegyűjtött pénz mennyisége (**MONEY**), és az életek száma (**LIVES**).

A középső ablakban egy teremtmény arcát láthatjuk. Ezt kell megkeresnünk, és lelőnünk, ahhoz, hogy a tekercset megkaparinthassuk. Minden pályán van egy ajtó, ezen keresztül juthatunk el *Bazian* varázslóhoz. Ide kell elhoznunk a tekercset. Az első pályán 3 tekercset kell összegyűjtenünk, a későbbi pályákon pedig ötöt, esetleg hetet.

A varázslónál a pénzünkön vehetünk extrákat:
- időt
- rövid ideig tartó sérthetetlenséget
- hosszú lövést
- tekercset
- pályaugrást.

Összegezve: a ***FLIMBO'S QUEST*** nagyon jó program, vétek elszalasztani.

• **Dzsambo Steven**

Liverpool

Egy nem is olyan régi fociprogramnak, a **Liverpool**-nak leírását osztjuk meg veletek.

A játékot a ***Grandslam*** adta ki 1993-ban. Bejelentkezéskor a készítők listáját látjuk, innen a menübe lépünk:

- **TEAM SELECT**: Megjelenik csapatunk, az *FC Liverpool* 20 tagú keretének, közte *Kozma István*nak a digitalizált képe. Alatta a **TEAM** felirat jelzi, ha a kezdőcsapat tagja. Ha valamenyik játékost kiválasztjuk a nyíllal, a jobb felső sarokban megjelenik a játékos neve és tulajdonságai:

  IN TEAM - a kezdőcsapat tagja
  RESERVE - tartalék
  INJURED - sérült
  BANNED - eltiltva
  STRENGTH - lövésének ereje
  STAMINA - állóképesség.

Az **In Team** ikont választva a kiválasztott játékost a csapatba tehetjük, a **RESERVE** ikonnal „tartalékoljuk". Az **INFO**-val néhány haszontalan információt kapunk.

A játékos súlya, születési ideje és helye, előző csapata stb. Pl. *Kozma* születési helye „PASZTRO" (Pásztó?), és előző csapatai között ott található valamilyen „UJPESTDOSZA". A **FORMATION** ikonnal állíthatjuk be a csapat felállását (4-4-2, 5-3-2, 4-2-4). A játékosoknak nincs posztjuk, így a csapat kiválasztásánál csak a **STRENGTH** és a **STAMINA** értékét kell figyelembe venni. A két kapus a jobb alsó sarokban található. **EXIT**-tel léphetünk ki, ha mind a tizenegy játékost kiválasztottuk.



- **ONE PLAYER PRACTICE**: A *Kick Off* 2-höz hasonlóan itt is van lehetőségünk gyakorlásra. Csak a mi csapatunk van a pályán, és ha kirúgjuk a labdát, mi dobhatunk, vagy mi rúghatunk szögletet.
- **PLAY FULL SEASON**: Az angol bajnokságban és kupában veszünk részt. A mérkőzés előtt megjelenik, hogy bajnoki (*Division 1 Match*) vagy kupameccset (*FA Cup*) játszunk, a két csapat neve, mezének a színe és a meccs helyszíne **(Ez utóbbi zöld — CoVboy)**.

A mérkőzést felülről látjuk. Tűzzel becsúszunk, vagy lövünk. Ha lövés után jobbra vagy balra húzzuk a kart, a labda megcsavarodik. A program ismeri a kiállítást **(Én is találkoztam vele az IFABO-n — CoVboy)** és a büntetőt is. Tizenegyesnél egy mozgó nyilat kell megállítanunk **(Az almát meg a Tell Vili rúgja? — CoVboy)**. Röviden nyomjuk a tűzgombot, különben fölé megy. Gólt a legkönnyebben átlós lövéssel szerezhetünk. A 'Q' gombbal lefújhatjuk az aktuális játékrészt, a 'RUN/STOP'-pal megállíthatjuk a játékot. Ha kupameccset játszunk, döntetlen esetén hosszabbítás van, ha ez sem vezet döntéshez, újrajátsszák a meccset. Ha ez hosszabbítás után is döntetlen, tizenegyeseket rúgnak.

A bajnokság vagy a kupa végén megjelenik a klub vitrinje, benne az elnyert trófeákkal. Ha kiestünk a bajnokságból, vége a játéknak.

- **FA CUP ONLY**: Csak a kupában indulunk.
- **2 PLAYER CUP FINAL**: Két játékos játszhat egymással.
- **VIEW LEAGUE TABLE**: A bajnokság állását nézhetjük meg.
- **RESET GAME**: A játék újraindítása.
- **GAME DURATION**: A mérkőzés hosszát állíthatjuk be.

A játék nem rossz, de nem emelkedik ki az átlagos focik közül. A digitalizált képeken kívül semmi újat nem tud mutatni.

• NAGY VIKTOR, Budapest

ONFIELD FOOTBALL

Ez egy amerikai futball szimuláció akar lenni C-64-en. A játék némileg egyszerűsített változata az igazi futballnak, a rendes játékban tizenegy kezdő játékos van egyszerre a pályán, míg a szimulációban csak négy player lesz, van. Egy védő, aki az irányítót próbálja védeni (általában úgy 3-4 mp-ig sikerül is ez neki, tehát nincs sok idő a gondolkodásra, talán ebben hasonlít leginkább az igazi játékra), őt labdával megjátszani nem lehet (legalábbis nem sikerült). Továbbá van két futó emberünk, szélsőnk akiket esetlegesen megpróbálhatunk megjátszani. És végül a negyedik az irányító (**Quarterback**), ő kapja mindig először a labdát.

Néhány dolgot be tudunk állítani a játék elején:

'**F3**': A negyedek időhosszának beállítása: 5, 15 min.

'**F5**': Két játékos, egy játékos a gép ellen, demo.

'**F7**': Game, ezt választva egy újabb menü jön, itt a játékosokra jellemző tulajdonságokat lehet beállítani (hagyni érdemes).

KICK OFF — indul a játék.

Az eredményjelző táblán ezt láthatjuk:
QRTR: A negyedek, az aktuális inverzben.
VSTR: A mi pontjaink.
COMP: A gép pontjai, ha két játékost állítunk be, akkor **HOME**.
F: A meccs végén az összesített pontok.

Ha a gép ellen játszunk PORT 1-ről irányítjuk a sárga mezű csapatot.

A képernyő felső részén láthatjuk:

A **VSTR** felirat után a játékos pontjai, középen a negyed hátralévő ideje, mellette az ellenfél pontjainak száma.

Az alattuk lévő sorban a **BALL ON** felirat utáni szám mutatja, hogy a labda hány yardon áll, az ellenfél alapvonalától számítva. A **DOWN** utáni szám azt jelzi, hogy hányadik támadási próbálkozásnál tartunk. A **TO GO** utáni szám pedig azt jelzi, hogy a labda hány yardra van az oldalvonal mellett látható felső nyíltól, az alsó nyíl vonalában van mindig a labda (első támadási próbálkozásnál ez mindig 10 yard).

A harmadik sorban a baloldalon állíthatjuk be a támadó csapat „taktikáját", a joy jobbra-balra, előre-hátra mozgatásával. Középen láthatjuk a támadó időt, mielőtt nullára fut, el kell kezdeni a támadást, mert ha elmélázzuk, büntetést kapunk (5 yardot vissza kell mennünk). Jobb oldalon a védekező csapat „taktikája" állítható (ezt tapasztalatunk szerint jobb hagyni, ahogy van, jó helyezkedéssel meg lehet hiúsítani a támadásokat).

Kezdésnél az ellenfél játékosa egy nagyot rúg a labdába, ahogy megkaptuk a lasztit, húzzuk lefelé a joy-t és próbáljunk minél tovább eljutni, ha elég gyorsak voltunk, úgy 25-35 yardot is eljöhetünk, mielőtt letepernek. Ezután vált a kép, a támadó csapat mindig a képernyőn felfelé támad. Állítsuk be a taktikát a **FORMATION**-nál, öt formáció közül választhatunk, illetve van még egy felszabadító és egy kapura lövési formáció. A **TIGHT END** és a **WR/HB**-vel tudjuk meghatározni, hogy a játékosok milyen mozgást végezzenek.



Az **AUDIBLE** felirat eltűnése után tűz, ekkor az irányító megkapja a labdát, egyhelyben ne sokat totojázzunk, mert elkapnak, s ahol elkapnak, oda kerül vissza a labda! Tehát menjünk valamerre, s a védők mozgását, helyezkedését figyelembe véve próbáljunk indítani (tűzgomb esetenkénti többszöri megnyomásával), vagy magunk az irányítóval, előretörni.

Pl.: A taktika beállításánál mindháromszor húzzuk balra a joy-t. Ha az irányító megkapta a labdát, rögtön húzzunk balra, közben figyeljük az ellenfél hátvédjét, hogy követi-e a mi szélsőnket, ha igen, akkor menjünk ki egészen az oldalvonalig, majd közvetlenül mellette fel! Ha a védő nem követi, hanem megáll és visszafordul, akkor majdnem egyvonalban álljunk meg mi is a védővel szemben és nyomkodjuk a tűzgombot, ha elhagyta a játékos kezét a labda, abban a pillanatban azt a játékost tudjuk irányítani, aki felé száll a labda. Tehát próbáljuk megszerezni a labdát, ha megvan irány felfelé **(Típikus űrfoci — CoVboy)**! Figyelem, ahogy megálltunk rögtön próbáljuk eldobni a labdát, mert különben a védő úgy helyezkedik, hogy esetleg ő fogja megszerezni a labdát! Ha sikerül 20-30 yardra megközelíteni az ellenfél gólterületét, de elpazaroltunk már három lehetőséget, és a negyedikre nincs reális esély a labda továbbvitelére, úgy megpróbálkozhatunk egy kapura lövéssel is. Tűzgomb plusz előre! A csúzliba kell betalálni!!! Ezért 3 pontot kapunk. Ha sikerül beszaladnunk labdával együtt az ellenfél gólterületére az a **TOUCHDOWN**, 6 pontot ér, és utána kapunk még egy jutalomrúgást. Ha viszont azt a játékosunkat, akinél a labda van, a saját gólterületünkön teperi le az ellenfél, az öngól (**SAFETY**), és 2 pont jár az ellenfélnek. A **FORMATION**-nál tűzgomb + hátra, ebben az esetben úgy állnak fel, mintha felszabadító rúgást végeznének el, de persze nem az lesz, lehet indítani vagy előretörni. Előfordulhat még támadásnál, hogy mikor a védőnket leteperik, elveszti a labdát és azt az ellenfél szerzi meg. Védekezésnél is követhetünk el szabálytalanságot, amit yardokkal büntetnek.

Hát ennyi, talán jó, talán nem, döntsétek el ti (mármint a tippek). Bár grafikailag és a különböző taktikai beállítások tekintetében nem éri utol az ***ABC Monday Night Football***-t, azért jól el lehet vele tölteni az időt!

• Mrenka József, Mohács

PITFIGHTER

A játékban 3 karakterből választhatunk, a mozgásuk csak a speciális mozgásban változik.

TY: Kickbox-os a fiú, a spéci mozgása elég sz*r; egy ütéskompinációból áll.

BUZZ: Egy pankrátorral van dolgunk, speciális mozgáskor megmerevedik **(Hallod ezt Jahny, mindjárt elpirultam — CoVboy)** és az egyént, aki közel jön hozzá egy fejfeletti átrepüléssel jutalmazza. (A legjobb karakter.)



KATO: Karatés boy, speciális mozgása két rugásból áll.

Mozgások:
fel = fel
jobbra = jobbra
le = le
balra = balra

spec.mozgások = tűz + megfelelő irány
fel = szaltó ugrás (ha az ellenfélre akkor sebez)
jobbra/fel = fejregúgás (ugorva)
jobbra = ütés
jobbra/le = rúgás
le = guggolás
balra/le = emelés
balra = védekezés
balra/fel = speciális mozgés

Joy jobbra/balra rángatás = szaltóval haladás.

A pályán található ládákat emelés után ellenfelünkhöz vághatjuk. Ugyanez érvényes akor ia, ha két ellenfél van és az egyiket fölkapjuk. **Bicska, bot**: oldaltűzzel szúrhatunk velük. A 'P' felvétele sebezhetetlenné tesz egy kis ideig.

Tippek: Ha az ellenfél elterül, akkor ha odamegyünk hozzá és rúgást eszközölünk, akkor nem rúgunk, hanem tapossuk az ürgét, amíg fekszik.

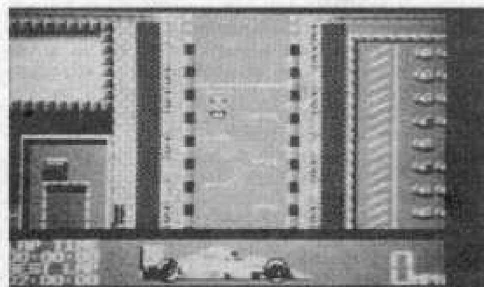


Ha egyszer leütöttük az ürgét, álljunk mellé, taposás, majd ha felkel, emeljük fel, és dobjuk arrébb, majd megint tapossuk és így tovább. Jó szórakozást! **(Te jóságos ég, most látom, hogy hova süllyedtünk. Azért ennyire színvonalas leírásokat nem kéne nyomatni... — CoVboy)**

• Tóth István, Kaposvár

SLICKS

Jó kis felülnézeti autóverseny a *CODEMASTERS*-től! C64-re van kazettás (gyári) verzió, és természetesen lemezez változat is (250 blokk).



A program a főmenüvel jelentkezik be:
- **GRAND PRIX**: Rögtön ugorhatunk a mélyvizbe, ugyanis indul a világbajnokság.
- **PRACTICE**: Gyakorlás. Kiválaszthatjuk, hogy a 6 pálya közül, melyiken akarunk indulni. Célszerű először az összes pályát kellőképpen kiismerni, és csak azután indulni a világbajnokságon!
- **LAP RECORDS**: Az egyes pályák körrekordjait tekinthetjük meg.
- **ENTER NAME**: Az unalmas PLR 1 nevet változtathatjuk pl. COVBOY-ra, v. hasonlóra. **(Ez utóbbit nem nagyon értem, de igen kényelmetlen pozíció lehet a hason egy ló — CoVboy)**
- **2 PLR RACING**: 2 játékos egymás ellen. Ez a rész egyébként igen érdekesen van megoldva.

Akkor most foglalkozzunk egy kicsit bővebben a „**GRAND PRIX**" menüponttal:
Ha világbajnokok akarunk lenni (ez egy ideig nem fog menni) 6 pályán kell bizonyítanunk:
USA: Ez a legnehezebb pálya, egy ideig 1 kört sem fogunk tudni megtenni.
MONACO: Ez valamivel könnyebb az előzőnél, de tele van éles kanyarral.
ITALY: Elég könnyű, és nagyon rövid pálya. Kezdőknek sem fog gondos okozni.
FRANCE: Közepes nehézségű, sokat kell gyakorolni, és utána nem akadály.
BRITAIN: Ez a legkönnyebb pálya, szinte lehetetlen megszívni.
BRAZIL: A leghosszabb, viszont nem olyan nehéz **(Úgy látom előbb vagy utóbb minden levelezési rovatvezetőt kicikiznek — CoVboy)**.

Először minden pályán egy időmérő kört kell futnuk, ennek eredménye dönti majd el, hogy hányadik helyen indulunk a versenyen. (1-6).
Az autók erősségi sorrendben:
1. MC LAREN
2. WILLIAMS
3. BRABHAM
4. LOTUS
5. BENETTON
6. FERRARI

Kezdetben egy *Benetton*-unk van. A verseny kezdete előtt van egy nagyon érdekes lehetőségünk: kihívhatjuk az egyik versenyzőt. Ha a versenyben jobb helyen végzünk mint ő, akkor elnyerjük a kocsiját. Így ha jól taktikázunk, miénk lehet akár a *MC. LAREN* is!



Az is előfordulhat, hogy minket hívnak ki. (Ez mondjuk elég kellemetlen.)
A cél tehát megnyerni a világbajnokságot.

• Dzsambo Steven

SPEEDBALL 2.

Ez egy kis kiegészítés lenne a CoV 18-ban megjelent ***SPEEDBALL II.*** leíráshoz. Néhány dolog kimaradt. A leírás tökéletes, egészen a „**LEAGUE**" részig. Ott az olvasható, hogy 7 csapattal kell szembenézni, pedig 15-tel (ha **'TAB'**-nál feltoljuk a joy-t, akkor láthatjuk a többi 8-at). A kezdeti csapatunk paramétereit nem csak 130-ig tuningolhatjuk, hanem ameddig akarjuk, és ameddig van pénzünk. Ha a játék kezdésekor csak az első kilenc játékost tuningoljuk, akkor tényleg csak 130 a maximális paraméter. Ekkor az összes cserénél vegyünk mindenből 1 adagot, és így az első 8-nak tudunk venni mindenből még egy adagot. Ja, átigazoláshoz egy tipp. Ha a könnyebb nyolc csapat között vagyunk, akkor édemes megvenni a *CAZA* nevezetűt, és beállítani centernek.

Mivel a játékban 16 csapat van, a **CUP**-ában nem nyolc, hanem 16 egymás utáni győzelem kell a kupa elnyeréséhez **(Egy győzelem csak a Békesi-hez elég — CoVboy)**.

A CoV 18-ban az jelent meg, hogy a gép egy gólért 10 pontot ad, de nem tudjuk, hogy miért szokott néha 20 pontot adni. **A megoldás**: Az a „vicc", az nem vicc. Az a pörgettyű, az az oka. Van mellette két lámpa. Ezek a meccs kezdetekor egyszínűek. Ha 2x beletrafáljuk a labdánkat, akkor ad nekünk a következő gólnál 20 pontot, ha csak 1x lövünk bele, akkor nekünk 15-öt, a gépnek 10 pontot ad a gólért. A másik „vicc": ha a másik lyukba lőttük a labdát, akkor egyáltalán nem véletlenszerűen dobja a gép a labdát a pályára! A pályának mindkét oldalán van ilyen lyuk. Ha belőjük a labdát az egyikbe, kijön a másikon olyan irányban, amerre az elsőn berúgtuk. Ennyit a „viccekről". A pálya szélén még van egykét dolog. Az egyikbe ha belelőjük a labdát, úgy viselkedik (nem a fal), mintha fal lenne (nem a labda a bigyó) csak a labda villogni kezd, és ha elkapjuk, és odavisszük a kapuhoz és a kapura rúgjuk, akkor a kapus nem bírja kivédeni, úgy viselkedik, mintha elütötték volna (félregurul). Ha viszont elveszik a labdát úgy, hogy mentünk vele (elkapni nem tudják, de elvenni igen), akkor ők is cselezhetnek.

A pörgettyű mellett van a másik bigyó, amelyik 5 darabból áll (ha felfelé támadunk, akkor a bal oldali érdekes nekünk). Ha belelőjük a labdát az egyikbe, kapunk +2 bonust. Ha az egészet kilőjük (fehér v. sárga lesz az egész), és kb. 1 mp-ig nem történik semmi, akkor lesz az egészből 20 bonus.

Vigyázat! A gép is megteheti ezt magának a másik oldalon. Sőt! Kilőheti a miénket is, és akkor levonódik a bonus. Pl. kilőttük az egészet, de a gép gyorsan az egyikbe lőtt, akkor csak 8 bonust kapunk, de ha megkaptuk a 20-at, akkor már semmit se tehet. Ha kilőttünk kettőt, és rúgtunk/rúgott még egy gólt, akkor azzal a kettővel semmit se csinálhat, megmarad a bonus.
Természetesen mindez a gépre is vonatkozik.).

Egy meccs után nem mindig 500 ruppót kapunk. Kaphatunk 0-t, 100-at, 200-at, 300-at, 400-at, 500-at, és 600-at is. Ez attól függ, hgoy a meccsen hányat szedtünk össze a pénzdarabokból (1 db 100-at ér).
A pályán megszerezhető dolgokról: Csak 1-et írunk le, amelyik a leghasznosabb. Ez egy olyan bigyó, amelyikben van egy 0 áthúzva. Ettől a másik fél nem tud mozogni. Ez nagyon jó esély pénzszerzésre. Pl.: lehet azt csinálni, hogy odamegyünk a kapuhoz, és belőjük (persze ez a gól érjen 20 pontot), de jobb módszer az 5 db-ból álló bigyót használni. Pl. ha lefelé támadva szedtük fel, akkor menjünk a jobb szélhez oda, ahol továbbmenve kezdődik az egész. Ott állítsuk autu-fire-re a joy-t, és húzzuk átlósan jobbra + le, és csináljuk meg annyiszor, amennyire van időnk. Egyébként nem érdemes végigkinlódni az egész bajnokságot. A gratuláció egy kétsoros szöveg.

• Gyérik János, Balassagyarmat.

Star League BASEBALL

A *STAR LEAGUE BASEBALL* című játék C64-es változatát a *GAMESTAR* készítette. Bejelentkezéskor néhány opción lehet állítani:

'**F3**': A meccs és gyakorlás között választhatunk. Ha gyakorlást (**PRACTICE**) választunk, akkor a játék '**F7**'-re indul. Meccs esetén még egy-két dolgon állíthatunk.
'**F5**': Beállíthatjuk, hogy egy vagy két PLAYER játsszon.
'**F7**': Újabb menübe jutunk.
- '**F3**': Hazai játékosra vonatkozó adatot (**CURVES LINERS** vagy **HEAT SLUGGERS**) lehet beállítani.
- '**F5**': A vendég játékosra vonatkozó adatot lehet beállítani. Ugyanazt mint az előbb.
- '**F7**': Indul a játék.

Mielőtt a játékot elkezdenénk, egy pár szót a *BASEBALL* szabályairól, hogy a játék érthető legyen.

A *Baseball*-ban két csapat játszik egymás ellen. A csapat, a meccs során támadó és védő szerepet is betölt. A támadó szerepet az ütőjátékosok töltik be. A védő szerepet pedig egy dobó és hét mezőnyjátékos. A mérkőzés kilenc szettből (**INN**) áll. Továbbá inden szett két részből. Az elsőben a vendégcsapat a támadó, és a hazaiak a védők. A másodikban fordítva szerepelnek. A támadó csapatban az ütők célja, hogy a dobott labdát minél messzebb üssék, majd futva, a rombusz sarkaiban lévő állomásokat elfoglalják, illetve visszatérni a kiindulópontba. Játékosonként egy pont jár érte.
A védő csapatban a dobó célja, hogy a labdát úgy dobja, hogy azt az ellenfél ne tudja elütni. A mezőnyjátékosok célja, hogy az ütőket sorra kizárja a játékból. Ezt úgy érheti el, hogy az elütött labdát hamarabb juttatja az állomásra, mielőtt az ütő odaér, vagy az elkapott labdával megérinti az ütőt mielőtt az, az állomásra érne.

Most pedig következzék a használati utasítás:
Ütni úgy kell, hogy egy irányba húzzuk a joy-t és tüzelünk **(Nyáron az utóbbi mellőzhető — CoVboy)**. Ha erősen jön a labda, akkor jobbra + fel, vagy jobbra, vagy jobra + le irányba húzzuk a joyt. Ha lassan, akkor balra + fel, vagy balra, vagy balra + le irányba. Ha pedig a labda az ütő válla felett, vagy térde alatt száll, akkor ne próbáljunk meg ütni, mert úgysem tudjuk eltalálni, és az nekünk számít hibának. Ha akkorát ütünk, hogy a labda kiszáll a nézők közé, akkor **HOME RUN** felirat jelzi, hogy a pályán lévő játékos(ok) akadály nélkül visszatérhetnek a bázisra. Ha nem ütjük el a labdát, vagy mellé ütünk, akkor ütőhibát (**STRIKE**) követünk el. Ha három ütőhiba összejön, akkor az kiesett (**OUT**), helyette új jön. Ha három ütő kiesik, akkor az ütőcsapat lesz a mezőnyjátékos. Ha az ütő úgy találja el a labdát, hogy az a két vonal mögött megy ki, akkor hibát (**FOUL**) követ el, de ebből bármennyit üthetünk, nem esünk ki. Ha elütöttük a labdát, jobbra húzva a joy-t, az ütő az első állomáshoz jut. Ha a labdát jó távolra ütöttük, futhatunk a következő állomáshoz. Ha viszont úgy látjuk, hogy biztosan nem érjük el a következő állomást, akkor visszamehetünk az előbbihez, ha nem áll már rajta játékosunk — úgy, hogy balra húzzuk a joy-t. Ezt addig csinálhatjuk, amíg három ütőnk ki nem esik. Ezután mi megyünk védőnek.

Dobni lehet gyorsat és íveltet.
Gyorsan úgy dobhatunk, hogy a joy-t balra + fel, vagy balra, vagy balra + le húzzuk. Ívelten úgy dobhatunk, hogy a joy-t jobbra + fel, vagy le húzzuk és tüzelünk. Ilyenkor túl magasat, vagy túl alacsonyab dobunk. Erre az ütőjátékos, ha rossz a reflexe, akkor megpróbál beleütni és ezzel ütőhibát követ el. Ha nem üt bele, akkor az dobóhiba (**BALL**). Negyedik dobóhiba után az ütő automatikusan a következő állomáshelyre ballag. Ha az ütő elüti a labdát, akkor a labdához legközelebb lévő játékosunkat mozgathatjuk, hogy megfogja a labdát. Ekkor fekete színűvé vált a játékosunk. Ha az állomáshelynél lévő játékosunk kapta el a labdát, akkor avval hamarabb kell visszaérni, mint az ütő odaérne, vagy a labdás játékosunkkal utolérni és megérinteni az ütőt, mielőtt az a következő állomáshelyre érne.

Ha viszont csak a hátul lévő játékosunk tudta elkapni a labdát, akkor vissza kell dobni arra az állomásra, amelyhez az ütő fut. Az első állomáshoz hátra, a másodikhoz jobbra, a harmadikhoz fel, a negyedikhez balra kell húzni a joyt és a tűzgombot nyomni. Figyelembe kell venni, hogy a labda lassan repül, ezért csak biztosra szabad menni.
Ha már biztos, hogy az ütőjátékos eléri az állomást, mielőtt a labdát odajuttatnánk, akkor a következő állomáshoz dobjuk inkább a labdát, mert lehet, hogy az ütő elhagyja ezt az állomást ahová dobtuk, és míg repül a labda, addig eléri a következő állomást. Ha sikerült kiejteni egy ütőjátékost, vagy annak elérni egy állomást, akkor a labdát vissza kell juttatni a dobónak. Ezt egy tűzgomb megnyomásával érhetjük el. Ekkor dobónk fekete színű lesz. Ismét megnyomva, a dobó fehérre változik és várja a következő ütőt, s a kör kezdődhet előlről. A meccs nyolc szettig tart, és akinek több pontja van az nyer. Ha a nyolcadik szett végén egyenlő az állás, akkor jön a döntő kilencedik szett.



Hát ennyi. A programnak van egy nagy hibája, hogy bajnokságot nem tudunk vele játszani. Meccs után visszaadja a főmenüt és mindent kezdhetünk előlről. A játék grafikája nem a legjobb, de még ez is szép. A program egy file-os, tehát van kazettás verzió is. Aki szereti a sportjátékokat, az szerezze be, nem fog benne csalódni.

• Bencze Gábor, Százhalombatta

TERMINATOR 2.

A TERMINATOR II. c. program C64-es változata a Port 2-ről irányítható (természetesen joystick-kel). Mivel *OCEAN* progiról van szó, rögtön az elején megkérdezi, hogy akarunk-e **INFININATE ENERGY**-vel játszani. **YES** választása esetén az egészen röhögve végigmegyünk, majd kiadhatjuk a **FORMAT** utasítást. **NO** beütésével már kicsit nehezebb a játék **(Hát ez érdekes. Nem vagyok meggyőződve róla, hogy ez az *„Infinite Energy"* az OCEAN műve lenne. Gyanítom, hogy az eredeti változat valami ilyesmit kérdezhetett: *gépeld be az útmutató 2. oldal, harmadik sor. 5. szavát...* Ha esetleg egy OCEAN nevű cracker csapatról lenne szó, akkor visszaszívtam! — CoVboy)**.

1. pálya:
Feladat: Le kell ütni a velünk szemben álló főgonoszt, aki éppen egy rendőr alakját öltötte magára. A képernyő alján láthatjuk az ellenséget az energiaszintjével együtt (ez fentről lefelé csökken), a pontszámunkat, és végül, de nem utolsósorban magunkat az energiaszintünkkel.

A joystick mozgatása:
Balra: balra menés
jobbra: na vajon?
le: leguggolás
balra + tűz: kézzel előre ütés
jobbra + tűz: védés kézzel
le + tűz: leguggolva ütés előre
fel + tűz: rúgás hasra
balra, le + tűz: rúgás lábra
balra, fel + tűz: jobb horog
jobbra, fel + tűz: fejelés

2. pálya:
Feladat: Motoron ülve minél előbb végigmenni a terepen, miközben egy teherautó üldöz benünket. A pályát nehezítik az úton lévő kövek és pocsolyák, viszont könnyítik az egyes részeken elhelyezett ugratók.



3. pálya:
Egy kezet látunk magunk előtt, melynek a csuklójánál egy szerkezet van, és itt négy vonal húzódik.
1-es számú: sárga
2-es számú: kék
3-as számú: piros
4-es számú: zöld
Ezeket a színeket és a rajtuk lévő számok helyzetét jól jegyezzük meg! A tűzgomb megnyomására a szerkezet darabjai összekeverednek, a képernyő jobb alsó sarkában elkezd visszaszámlálni egy óra.
Feladat: Eredeti helyzetbe állítani az egyes darabokat. Ezeknek mozgatása a következőképpen lehet: ráállunk a kívánt részre, tűz, majd a megfelelő irányba mozgatjuk. Ha az idő letelt, értékelés következik, és jön a következő pálya.

4. pálya:
Egy szanatóriumban találjuk magunkat, a filmből jól ismert hölgyet irányíthatjuk, aki a tűzgomb nyomására elkezd hadonászni (jó esetben ütni) egy bottal. Az épületben liftek is találhatók, melyekbe a joy felfelé nyomásával juthatunk be.
Feladat: Kijutni innen!

Íme az útvonal:
Menjünk balra — a második liftbe be, jobbra — liftbe be, ismét jobbra — liftbe be, jobbra — második liftbe be, balra — második liftbe be, balra — liftbe be, ismét balra — liftbe be, ugyancsak balra — liftbe be, jobbra — liftbe be, ezek után folytonosan jobbra haladva kijutunk az őrületek házából!

5. pálya:
Ez egy újabb verekedős rész, lényegében ugyanaz, mint az egyes pálya, csupán a háttér más.

6. pálya:
Itt magát a főhőst láthatjuk, az elején még ép arccal. Ám a tűzgomb megnyomására az arc összekeveredik, és az óra elkezd visszaszámlálni.
Feladat: Az arcot eredeti állapotba kell visszatologatni!

Ezek után szintén egy értékelés következik, és máris töltődik a hetedik pálya.

7. pálya:
A főhőst irányíthatjuk egy épületben.
Feladat: Kijutni innen mielőbb! Útközben lövöldöznek ránk, de mi is tudunk ám lőni!
Útvonal: Menjünk balra — a második liftbe be, menjünk jobbra — liftbe be, majd balra tartva (ne menjünk be a liftbe!) kijuthatunk innen is.

8. pálya:
Feladat: Egy rendőrautóval vagyunk, s ki kell térnünk a minket üldöző helikopter lövései elől, a heli alá kerülve mi lőjük le őt! Útközben akadályok is várnak ránk, de aki ügyes, hamar végigmegy ezen a pályán is.

9. pálya:
A kilencedik (egyben utolsó) pályán ismételten verekednünk kell! Irányítás az első pálya alapján lehetséges. Miután a ellenség energiaszintje nullára csökkent, már csak a baloldalon lévő lyukba kell belökni, s méris jön a játék vége.



Hát ennyi! Mindenesetre egy végigjátszát megér.

● Kilin Tamás, Budapest

UP PERISCOPE

Ez egy öreg tengeralattjáró szimulátor az Ó/enciás tengeren innen, úgyhogy el is kezdenénk a mesét:

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy *Up Periscope* nevű tengeralattjárószimulátor. Ez a kis szimulátor hatalmas sikert aratott még meseország kocsmájában is, de mikor *MeseCoVboy* arra járt és meglátta a szívből jövő grafikát, azonnal a képernyőn alkalmazott egy **Battle Axe+4**-et. Fordítsunk. Ezen az oldalon a mesekönyv az *Up Periscope!* további részleteit tárgyalja:

Ha nem derült volna ki az eddigiek folyamán, akkor a program egy II. világháborús tengeralattjáró életét hivatott szimulálni I. világháborús grafikával. Miután elkezdtünk tölteni, mindenki végezze el a dolgait, mert úgyis csak egy-két óra múlva látjuk a következő menüt:

1. **Refresher training at New London**: Itt lehet begyakorolni a műszerek kezeléséhez szükséges rutint. Ez egyébként vadkacsalövészetnek minősül, mert az előttünk elvonuló CoNvoy-jal **(Ezt kikérem magamnak, nincsen se nagy orrom, se nagy szakállam — CoVboy)** csak annyi dolgunk lesz, hogy rájuk eresztünk néhány torpedót.
2. **Historical situation**: Egy történelmi szituációt játszhatunk le.
3. **Pacific patrol**: Ennél a pontnál ellenőrzésünk alá kellene vonni az óceánt.
4. **Peacetime patrol**: Őrjárat békeidőben. No comment.
5. **Transit**: Egy Hawaii kikötőből indulva kell csapásokat mérni az ellenségre.
6. **Restore saved game**: Gyengébbek kedvéért itt lehet visszatölteni a kimentett állást. Ha valamelyiket netán kiválasztottuk volna, akkor a program tölteni kezdi a **Scenario Info**-t, ahol a játékra vonatkozó opciókat állíthatjuk be:

1. **Rank**: Rangunk, a nehézségi fokozatra van hatással.
2. **Days at sea**: Itt állítandó be, hogy hány napig kívánunk tengeren tartózkodni.
3. **Torpedo type**: A torpedó típusa állítható be. Ez lehet Mark 10, 14, 18. A 10-es ritkán talál, a 14-es már jobb, a 18-as nem fodrozza a vizet, de néhányszor jól elkerüli a célt.
4. **Ship reliability**: Hajónk állóképessége. Ha ez nem 100-on van, akkor néha találat nélkül is elromlanak a műszerek.
5. **Torpedo data computer**: Ha **manual**-t állítunk be, akkor abban az esetben nekünk kell befogni a célpontot. Tök jól bele lehet keveredni, kezdőknek ajánlott: **Auto**.
6. **Hull design**: A hajótest vagy a hajófal vastagsága határozható meg ennél a menüpontnál — vékony/vastag; **thick/thin**.
7. **Arming run**: Nem sok vizet zavar, nincs jelentősége.
8. **Enemy expertise**: Az ellenség tapasztaltsága attól függ, hogy milyen mértékben támadnak. 0 — a legkönnyebb fokozat.
9. **CoNvoy(CoVboy) zig-zag**: Ez azt jelentené, hogy a CoVboy cikk-cakkban menjen-e hazafelé a kocsmából, ha **No**-t választunk, akkor a dühödt olvasó könnyebben találhatja el a lefűrészelt csövűvel... Viccen kívül a hajók jó szokásait kapcsolhatjuk ki vele, mert ha a hajók cikk-cikkban mennek, el lehet képzelni, hova mennek a torpedóink.

'**A**': **Visibility level**: Látótávolság. Ha 100-on van, akkor már esetleg 19.000 yardról meglátjuk a hajókat, de ha 0-án van, akkor már csak mondjuk 3000-ről.
'**B**': **Repairs at sea**: Ha **yes**-t állítunk be, ebben az esetben a sérült berendezéseinket menetközben is kijavíthaiják.
'**T**': **Time**: Dátum beállítása. Szintén No comment.
'**C**': Ezzel léphetünk ki, illetve be a tengeralattjáróba. Az elénk táruló gyönyörű műszerfalon a következő műszerek vannak:
Baloldalon láthatóak a torpedóvetőcsövek visszajelzői; amelyik téglalap tele van, akkor az adott csőben még van „angolna". Természetesen a kilőtt torpedók helyére újat töltenek egy kis idő múlva. Innen jobbra pár skála (nem áruház) kapott helyet, ezek felülről lefelé a következők:
Fuel: No comment. Egyébként a diesel olajat jelzi.
Batt: Az elektromos motorok „üzemanyagát" jelenti. A felszínen feltöltődik.
Oxy: A hajón lévő oxigén mennyiségét mutatja — ha feljövünk a felszínre szintén feltöltődik.



Ezek alatt van egy **Water temp.** kijelző, de úgy látszik, hogy SS tisztek bújtak a műszerbe, mert csak ennyit mutat. Itt van az időgyorsítás mértékét mutató skála is, ehhez különösebb magyarázat nem kell. Alatta a dátum kapott helyet, talán ezen is eligazodik a jónép. A műszerfal közepén egy iránytű, alatta a kormányállást mutató műszer. A műszerfal jobb oldalán található az aktuálisan működő motort jelző kijelző + a sebességjelző (**KTS**) csomóban + a motorteljesítményt mutató szerkentyű. Ez lehet:

All stop — állunk
Ahead 1/3, 2/3 — előre haladunk
Ahead full — előre teljes sebességgel
Ahead flank — max sebesség
Reverse — tolatás.

Itt látható a naszád sziluettje, ha a periszkóp kinn van, akkor azt is jelzi, mellette a hajómélységet mutató műszerek, majd legalul a tengerfenék távolságát jelző készülék (lábban). A képernyő legnagyobb részét a látótér foglalja el, itt figyelhetőek meg az ellenséges hajók is, na és persze a játék is itt zajlik. Ha megnyomjuk valamelyik funkcióbillentyűt, akkor a fele képet el fogja foglalni az aktuális készülék képe. Ha a **torpedo data com.**-ot **auto**-ra állítottuk, akkor a gép maga fogja be a célt, a periszkóp szálkeresztjének megfelelő állása esetén.

Most jöjjenek a bill. funkciók:
'**T**': tartályok megtöltése-emelkedés
'**B**': tartályok ürítése-merülés
'**P**': periszkóp ki/be kurblizása
'**1-0**': a torpedók elindítása
'**+**': sebesség növelés
'**—**': sebesség csökkentés
'**H**': kormány jobbra
'**F**': kormány balra
'**G**': kormánylapát egyenesbe állítása
'**Q**': időgyorsítás
'**A**': időgyorsítás kikapcsolása
'**D**': lövés a fedélzeti löveggel, csak a felszínen
'**X**': a célbemérő üzemmód kiválasztó kapcsolója (RADAR, SONAR, STADIMETER)
'**.**': periszkóp balra
'**,**': periszkóp jobbra
'**M**': célbefogás, csak manual beállítás esetén
'**R**': célbefogó kikapcsolása
'**E**': átváltás a motorok között (Diesel, Batt.)
'**Run-stop**': pause
'**F1**': parancsnoki híd, csak a felszínen
'**F2**': Itt kaphatunk tájékoztatást az eddig elsüllyesztett hajókról, tömegekről, nemzetiségükről, rangunk változásáról.
'**F3**': Radar, no comment, csak a felszínen.
'**F4**': A bekapott sérülésekről kaphatunk tájékoztatást; a sérült műszer inverzben látható, mellette a javításhoz szükséges idő.
'**F5**': Térkép a közvetlen körzetünkről.
'**F6**': Nagy térkép 4 helyszínről. A négyzetet mozgassuk a kívánt helyre és lássatok csodát, a hajó odaröppen, a gép pedig levonja az utazáshoz szükséges időt. *Hawaii* térképén van egy öböl, amelybe beúszva (fontos, hogy a KTS 0 legyen) újrafegyvereznek és -töltenek bennünket.
'**F7**': Célzókészülék. 3 üzemmódban működhet: Radar, *Sonar*, *Stadimeter*. Ha a **target status** *locked*-et üzenget, akkor indíthatjuk a torpedókat. **Manual** beállítása esetén befogás után a program kezdi mérni az időt. Itt olvasható le a befogott hajó: Sebessége (**Speed**), távolság (**range**), iránya (**bearing**), haladási iránya (**course**), típusa (**type**), tömege (**tetons**).
'**F8**': A játék befejezése: újabb menüt kapunk:
Save game to disk: lemezre mentünk
Show awards...: megnézzük az elért eredményt
Continue this game: ha nem nyiffantunk ki, akkor még folytathatjuk
Start new game: új játék kezdése
End game and shutdown: kilépés a programból;



● **Dzsambo Steven**

WINTER SUPER SPORTS

A *Flair software* 92-es játékának elején kiválaszthatjuk, hogy versenyezni (**challenge**), vagy csak gyakorolni (**competition**) akarunk-e. Ezután a nehézségi szintet állíthatjuk be: **novice** (kezdő) vagy, **expert** (profi), majd a játékosok számát (**1-6**).

A nevünk begépelése után kiválaszthatjuk, hogy melyik ország színeiben akarunk versenyezni.

Ha csak gyakorlunk, akkor egy menübe jutunk. Itt választhatjuk ki, hogy melyik sportágban nem akarunk versenyezni. A sportágak a következők:
Downhill: Lesiklás, no comment.
Skidoo: Skidoo. Egy jégpályán kell vezekelnünk egy szerencsétlen skidoo-val.
Ski challenge: Ez is egy síszám, csak itt a gép ellen versenyzünk. (gy.k. tűzgombbal ugrani is lehet)
Slalom: Szlalom. Ugyanaz, mint a downhill.
Luge: Itt egy szánkóval kell végigszenvednünk egy cseppet sem könnyű pályát.
Bob sleight: U.a. mint a luge, csak nehezebb pálya.
Speed skating: Gyorskorcsolya.
Bale jumping: (Aki még nem ült le, az most megteheti) Korcsolyaugrás. Olyan, mint a gyorskorcsolya, csak méteres akadályokat kell átugrálnunk.

Ha **challenge**-t választunk, akkor sorban kell teljesítenünk a különböző „műsorszámokat". Itt a program nem ad lehetőséget ismétlésre, mint a **competion**nél.
Meglátszik a programon, hogy a *Flair* adta ki. Jó a grafikára és a zene is.
Sok sikert a téli megpróbáltatásokhoz.

● **S'S soft, alias Thomas Simon, Pápa**

STÜMP IN SECRET MISSION



Az 1992-es Évkönyvben megjelent tipphalmazomra elég sok F*CK jött, ezért — jobb későn mint soha felkiáltással — megpróbálom helyrehozni a hiányosságaimat. Ez tehát itt a V2.0-ás leírás lenne, s már előljáróban szeretném felhívni mindenki figyelmét, hogy a játékkal kapcsolatos további kérdésekre aligha fogok tudni válaszolni, mivel a játéklemezem „elszállt". Nem hajlandó beolvasni a floppy-m. Ugyanez a törés — *MANOVAR* — fagy le a ROM pályán is. Kár volt ennyire sietni fiúk! (*FIRST RELASE* stb.) A másik dolog, meg az, hogy közben PC-t vettem...

A Golden Disk, Biterides, Gazebo FX, meg még ki tudja hány névvel fémjelzett német kalandjáték sztorija hosszú és zavaros. Nekünk kell visszajuttatni pár (10!) lemez adatait a bázisunkra **STÜMP**-re. Az erre alkalmas eszköz neve INDI-... (A '...' mindig valami hülye német szó, majd szépen mindenki behelyettesíti magának) **(Ne magázódjunk! — CoVboy)**

A PRG csak az igék rövidítéseit érti (+ 1 pár főnévét is). Lássuk a legfontosabbakat:

BENUTZEN: használni valamit
DRÜCKEN: nyomni valamit **(nem valakit? — CoVboy)**
ESSEN: enni valamit
FRAGEN: kérdezni (lehet még SAGEN)

GEBEN: adni valamit valakinek
GEHEN: menni, de itt elég az égtáj betűjele: N, O, S, W;
LEGEN: tenni, helyezni
ÖFFNEN: nyitni valamit
SCHAUEN: nézni, vizsgálni
SCHWIMMEN: úszni
SPRECHEN: beszélni valakivel
TRAGEN: viselni valamit
WASCHEN: mosni valamit
ZEIGEN: mutatni valamit valakinek
ZIEHEN: húzni (ruhát)
stb.

A program üzenetei ékezetesek, de begépelésnél így írjuk be: ü = 'ue', ö = 'oe' stb.

Menteni memóriába is lehet, + lemezre is 8 helyre, de vigyázzunk, mert a fentebb említett törés lefagy, ha kihasználjuk a 8 helyet, mivel a CRACKEREK a mentés helyére is írtak...



Van egy vonaljegyünk az elején. 10 utazásra jogosít a transzkontinentális U-BAHN járatain. Igen, ne tessék meglepődni: a metró (U-Bahn) olyan fejlett hogy az állomások országokat kötnek össze. A helyszíneket leírjuk, az útvonal szabadon választható, de 9. alkalomra jussunk el *Hawaii*-ba.

KALKHAUSEN

Itt indulunk a **STÜMP** elől. Mindent lehet vizsgálni, én csak azokat írjuk le, amiket fontos. Tehát vizsgáljuk meg a sövényt (**SC HECKE** — +2 pont), jól megvágjuk a kezünket, de kapunk egy öngyújtót (**NIMM FEVERZEUG**). Délen (**S**) a fát vizsgálva (**SC BAUM**) egy útikönyvet találunk (**NIMM REISEFÜHRER**). Sosem árt, ha nálunk van. Most vizsgáljuk meg a felhőt. *„Egy felhő, ó be szép"* — áradozik a program. Ezt majd sokszor tapasztalni fogjuk, de hát a vérbeli kalandorok mindent megvizsgálnak. Ismét dél, majd irány az U-BAHN állomás. (**S, GEH EINGANG**). Ilyen mindenhol van, ugyanis ezek kötik össze a városokat. Az állomásról tudunk utazgatni. Pl.: **GEH MOSKAU**...

MOSKAU

(Mockba, Moscow, Moskau, Moskwa, Moszkva...)
Délre található az egyetlen helyszín: Vizsgáljuk meg a kasszát, majd a cetlit. (**SC KASSE, SC ZETEL** — +5 pont). Óhó, egy tearecept, ez kell nekünk. (**NIMM ZETTEL**). Azonkívül szedjünk fel minden mozdíthatót. (**NIMM EI, NIMM MILCHPULVER**). No, tejporunk már van a teához **(a tojást meg átengedjük Mr.AIDSface-nek — CoVboy)**.

MOMBASA

Itt egy fickó napozik, őt kérdezve (**FR MANN** — +14 pont) sejtelmesen így szól: *„Én tudom, ki vagy, tudom, honnan jöttél, tudom, hogy hogy érheted el a célod..., mert én írtam a játékot és most a vasárlók pénzéből vagyok itt"*. 3 képernyőnyi rizsát nyom, amiből semmi érdemleges nem derül ki, viszont azért kapunk tőle egy japán-német szótárt, meg egy walkie-talkie-t (**NIMM WÖRTERBUCH, NIMM WALKIE**). A walkie-t bekapcsolva **(Backupcsolva? CoVboy)** (**BENUTZEN**) érdekes infokat (őkörségeket) hallgathatunk: *„Én láttam istent. Először megijedtem, másodszor már több bátorságom volt, harmadszorra elhatároztam, hogy dumcsizok vele, de jött az elmegyógyász és visszavittek..."*.

OSAKA

Ismét egy sövény, kár kihagyni (**SC HECKE** majd **NIMM SILBERLÖFFEL**): újabb darabja a teáskészletünknek. Egyébként az ezüstkanalat vizsgálva (**SC LÖFFEL**) ezt állítja a program: *„Szebb, mint Kleopátra..."*. Nézzük meg a kavicsos utat is (**SC KIESELWEG**) és gyűjtsük be jutalmunkat (**NIMM OSTMARK**), a ma már muzeális darabnak számító keletnémet márkát.
Irány dél és az ajtó. (**S, GEH TÜR**). Bent egy ninja fogad (az előző képen meg mintha a 4 nindzsa teknőc lett volna a csatorna alatt...) és megjelenik a félelmünk is: *„...és nem érted, mit keres itt ez a sok ember fehér ruhában, és miért lógatják a lábukat le a felhőről?..."*. A mennyország szép hely, de azért nem az a játék célja, hogy odajussunk. Japánul nem tudunk ezért a (**FR NINJA**) azonnali halálunkhoz vezet. Legyűrve félelmünket használjuk tehát a vaskos szótárat a ninján. (**BEN BUCH NINJA**) Sajnos nem megfelelő a hatás. Hősünk ahelyett, hogy fejbecsapná a fickót, inkább felcsapja a könyvet és felolvassa tartalmát. (**TORANAGASZAMA** stb.) Viszont most már kérdezhetjük a ninját, aki 2 HOLO-lemezt és egy kulcsot ad.
Mivel a játék célja a disc-ek adatainak visszajuttatása a bázisra, tegyük meg. (**BEN INDI DISK**). Az információátvitel megtörtént, a lemezek viszont tönkrementek.

SYDNEY

Szintén egyhelyszínes. Egy időjárásállomást látunk, ami zárva, de van kulcsunk. (**BEN SCHLÜSSEL**). 6 gombot látunk (nem utoljára). Lehet vizsgálni (**SC 1, SC 2...**), illetve nyomkodni (**DR 1, ...**) azokat. Sok értelme nincs.

HAWAII

Mivel fára mászni nem tudunk, nézzük meg a tengert (**SC MEER**) és vegyük fel az üvegeket (**NIMM FLASCHE**) Keleten van egy bár. A csapost vizsgálva megtudjuk, hogy *Rick*-nek hívják. Talán rá volt írva. Beszéljünk vele (**SC BARMANN, FR RICK**). Nem túl beszédes. *„Ma fapofát vett fel a báros, Pinokkió lesz a farsangon..."*. (**SC CLUB**) Kellemetlen élmény, a ventilátor teljesen leszedte a fejünket. Kezdjünk inkább akcióba. Adjuk oda a bárosnak az üres üveget (**GEB BIERFLASCHE** — +18 pont), erre a nyájas fickó (ál)arcot vesz fel. (**SPR RICK** — +20 pont), sok szöveg a környezetvédelemről + kapunk egy kódszót, ja és bejött a trükk, kaptunk egy teli üveget (sör van benne!) **(Kapnak tőlem egy piros pontot ezek a Biterides-ék — CoVboy)** (**GEB FLASCHE RICK, FR RICK, NIMM BIER**).

BORESTONE

Egy (**GEH EINGANG**) után ismét egy bár. A bárban egy részeges kamionsofőr és a csapos tartózkodik. Vegyük fel, majd viseljük is a pólót (**NIMM MÜTZE, ZIEHE MÜTZE**), így a részeg sofőr havernak néz, és inni kér. A sört ne adjuk oda, hanem mutassuk meg neki, mert az eredmény nála ugyanaz (hukk...), de mi kapunk egy napelemes lámpát (**ZEIG BIER, NIMM LAMPE**). Logikus. Csak akkor használható, ha világos van és a napelemek működhetnek, de akkor minek világítani?
A csapost puhítsuk meg igazolványunkkal (**ZEIG AUSWEIS**), erre *„Mi a kódszó?"* kérdi. Mondjuk meg (gépeljük be) az előbb kapott kódszót. Ha elmondtuk, beinvitál hátra. Ezután egy FBI ügynökhöz lesz szerencsénk, aki (**FR AGENT**) egy „örökéletes" jegyet ad nekünk, mely végtelen utazásra jó (*Cracked by F.B.I.* Hihi...).

MÜNCHEN

Az étteremben (**GEH EINGANG**) egy ételautomata vonja magára figyelmünket. Csupán 6 gomb van rajta... Nyomogathatjuk sorban a gombokat:

```
10 X=1
20 DR KNOPF X
30 X=X+1: GOTO 10
```

Hogy melyik megnyomása milyen eredményt vált ki, nem áruljuk el. Kettőnél meghalunk, kettőnél kaját kapunk (plusz 1 viccet) és az egyik esetben csak iszap hullik a markunkba. Az utolsó lehetséges variáció, hogy a gomb megnyomása után JACKPOT! „felkiáltással" egy szerencsekexet ad a gép. (**NIMM GLÜCKSKEKS**). Ha megesszük (**ESS KEKS**) automatikusan el is olvassuk a kexben lévő cetlit: *„Elhagyott a szerencséd"* — írják a papíron. Ez elszomorító. Ám a cetli túloldalán egy üzenet is van. *„Először 4, majd T, majd 6"*.
Ez rendkívül érdekes. Talán a 'T' = *„Tee"*?



KOBENHAVEN

Érdemes megfigyelni, hogy figurázza ki az északi nyelvet a program **(már látom DADA dühös arcát — CoVboy)**, ugyanígy később az angolt is. Az épületbe úgy juthatunk be, hogy kiemeljük a csatornatetőt és a csatornát használjuk. (**ÖFF KANAL, GEH KANAL**) Áh, egy sövény. Ezúttal a teánkhoz szükséges tárgyat találunk (**SC HECKE** — +4 pont, **NIMM UNTERSETZER**). Van itt egy tó is, de a program mindennemű fürdési/mosási próbálkozást elutasít.

MADRID

Ujfajta helyszín. Az állomásról kétfelé mehetünk **(Miért, közben volt egy guillotine is? — CoVboy)**. Északra egy építkezés van. Mentés után vizsgáljuk meg. (**SC BAUSTELLE**). Ja, van itt egy teászacskó is (**NIMM TEEBEUTEL**) **(Hallod Xinó! Egy zacskó! — CoVboy)**
Nyugatra egy istálló(?) van, teli szalmával. Felgyújtani nem tudjuk. MÉG NEM! (Talán azért, mert üres az öngyújtó?) **(Vagy a zacskó? — Mr.AIDSface)** A tűzijátékot ne felejtsük itt. (**NIMM FEUERWERK**)

ROM

Gy.k. Róma.
Az őrrel beszélve megtudhatjuk, hogy a múzeum zárva van. Ne is próbálkozzunk bemenni, mert lelő. A szemétben egy teáscsészét találunk. (**SC DRECK, NIMM TASSE**) Az őr figyelmét elterelhetjük a tűzijátékkal, már ha van nálunk öngyújtó (**BEN FEUERWERK, GEH TÜR**). És... itt van egy kis bibi „—> programhiba". A program eldurvul, elfelejti kiírni az üzeneteit. A floppy tölt, a kép vált, majd hirtelen elsötétül, de a zene szól tovább és a parancssor is látható. Már már azt hinnénk, hogy nem segít semmi (pl. tól-

tés), és az eddig összegyűjtött 250 pontunkkal be kell fejeznünk a kalandot... És ekkor kipattan az isteni szikra: mentsünk állást, majd QUIT. Újra betöltve a játékot és az állást O.K. Egy dolgot nem szabad itt csinálnunk, helyszínleírást kérni (**SC <RETURN>**), mert újra kiakad. Vegyük fel a cukrot (**NIMM ZUCKER**), most már akár teát is készíthetünk (**BEN ZETTEL**). Az úrnában egy pálca van (**ÖFF URNE, NIMM STAB**). A kristálypálcát használva (**BEN STAB**) elteleportálunk.

Itt egy kosár, de nem tudtunk mit kezdeni vele. Innen metrózva Koppenhágába jutunk. Ott nem jelzi a program de vissza is térhetünk ide.

OSTERINSELN
Miután van teánk, mindenki rohan gombokat keresni (pl. SYDNEY, MÜNCHEN), de nem ér velük semmit. A következő a megoldás: itt áll 5 húsvéti szigeteki fej. Vizsgálva őket (**SC 1, SC 2...**) nem találunk semmit. Eleinte. Azonban, ha SYDNEY-ben a 6-os számú körtermet... izé... gombot páratlan számú alkalommal nyomtuk meg, akkor az 5. fején egy nyílás jelenik meg. Rakjuk bele a pálcát. (**BEN STAB ÖFFNUNG**) Ismét teleport.

UFO (?)
Ezt kerestük! **(Miért nem lapoztál hátrébb, már rég megtaláltad volna — CoVboy)** 6 db gomb. A kútból csak a 4. megnyomására történik valami. Ezután jönne az a bizonyos 'T'. De mi az? Itt akadtunk el és jó szokásunkhoz híven kikapcsoltuk a gépet. Jöttek is ötletek, csak már a játékot nem tudtuk betölteni többé... **(Én tudom mi az a 'T'! Hamarosan egy olyan autó tetején lesz látható, amelyben Getto maestro szorongatja görcsösen a kormányt. Én már meg is vettem az 1 évre való hidegélelmet, hogy nehogy véletlenül az utcára kelljen mennem. — CoVboy)**

Még egy kis időrablás. Néha megszólal a WALKIE-TALKIE-nk, és válogatott hülyeségek szólnak belőle. Mi is belehallgathatunk (**BEN WALKIE**). Miután kb. huszadszor tettük meg, kapunk pár pontot és valaki ismét emlékeztet a **4-T-6** kombinációra.

Mivel a program nem engedi meg elfogyasztani a teát (**TRINKEN/ESSEN(?) TEE**) sem használni (**BENUTZEN**) az a tipp, hogy oda kell adni valakinek.

Számításba jöhetnek:
- őr
- részeg
- 2 db csapos
- ninja.

És akkor a nyitott kérdések:
Mire jók? Lámpa, pénz, útikönyv...

Eddig 564 pontot sikerült elérni, és ahogy a számlálót elnéztük, csak 999 lehet a maximum, úgyhogy már nincs is olyan sok...
Összegezve: kellemes kis játék, *Byteriders* humorral, kiváló hanghatású, sejtelmes zenével. Nem túlzás azt állítani, hogy C64-en jobb, mint a Soul Crystal. Viszont nehezebb, mármint a 2 nap 4 óránál. A képek sem olyan rosszak, bár németül nem tudók többet fogják lapozni a szótárt, mint nézni a képernyőt.

● *PAPA*

2nap4óra



Mit mond nektek az ASS rövidítés? **(pASSz — CoVboy)** Nem, nem egy újfajta vírusról van szó, nem is az ASM magazin jelentette be névváltozását. Egy ismert hazai programozó-csoport, a nagykanizsai ***ALICE SOFTWARE STUDIO*** nevéből képzett rövidítést olvashattátok. No, persze felvetődik a kérdés, hogy jön ez most ide. Nagyon egyszerű a válasz: a 2 NAP 4 ÓRA szerzői lelkén szárad a hónapok óta beharangozott stratégiai játék, a **SINGLE EXTREME FREEDOM**. Az utóbbi időben egyre több levelet írtatok, ugyan áruljuk már el, hogy mikor fog végre megjelenni. Helyzetjelentés: gőzerővel folyik a program végleges tesztelése, mivel a szerzők tökéletes munkát akarnak kiadni a kezeik közül. Egy biztos: a 2 nyelvű változat kiadását az ASS elvetette, elsősorban abból a megfontolásból, hogy jelenleg 4 lemezoldal a játék, s ha angol/magyar választási lehetőségünk lenne, akkor ez megnyúlna további lemezoldalakkal. Így az már biztos, hogy a program angol nyelvű lesz és 4 lemezoldalas. A másik lényeges dolog a társas játék, vagyis kell hozzá legalább 2 játékos (pl. 2 joystick-kal, vagy az egyik joystick-kal, a másik a billentyűzetről), mindenesetre egyedül elég nehéz lesz játszani. Színvonalát tekintve kenterbe fogja verni a C64-re eddig megjelent valamennyi stratégiai játékot — láttuk, nem a levegőbe beszélünk —, kár hogy csak most fog megjelenni, és Magyarországon. Úgy 4-5 évvel ezelőtt Nagy-Britanniában biztos, hogy hatalmasat lehetett volna vele kas(s)zálni. No persze nem elkeseríteni akartuk a ***Tarnóczky-Paál Team***-et, de hát ez van, ebből a kenyérből 1994-ben már csak a morzsák maradtak — feltéve, ha közben össze nem söpri valaki. Amíg viszont végre debütál a mű, emlékezzünk a ***Tarnóczky-Paál Team***-re egy régebbi alkotásuk nyomán, sok olvasónk kérésére most következzék a **2 nap 4 óra** 95 %-os megoldása.

Angliában vagyunk, és a gazdánk éppen részt vett a király elleni összeesküvésben. Egy ehhez kapcsolódó okiratot ***Backshester*** *lovagja kaparintotta meg, aki a király hírhedt főtanácsadója. Szóval a gazdi big pácban van, mert fél a haláltól etc. Egy gyenge pillanatában minket bízott meg azzal, hogy szerezzük vissza az okiratot.*

Vége az intronak, meg a zenének is, úgyhogy kezdhetünk játszani. Éppen *Blackshester* kikötőjében üldögélünk, ráadásul egy hordóban, egy adag sózott hering társaságában. Vizsgáljuk meg őket (**V HAL**). Azt mondja, hogy teljességgel ehetetlen. Sebaj, mert elrakjuk (**ELRÁK HAL**). Másszunk ki a hordóból (**KI**). Menjünk északra a hajó felé! A hajó készen áll a berakodásra. Jó, rakodjuk be magunkat (**BE**). Úgy látszik, nem ránk gondoltak, de sebaj. Nézzünk el keletre. Jé, egy fegyverkereskedő! Hívjuk elő (**HÍV FEGYVERKERESKEDŐ**). Előtotyog egy vén süket ember. Na, ha nem hallotta, akkor hívjuk még egyszer (**HÍV FEGYVERKERESKEDŐ**). Ez meg elkezd tiltakozni a süketség ellen. Mi meg bolonddal nem állunk szóba, úgyhogy menjünk vissza a kikötőbe (**NY, D**), és innen nyugatra (**NY**). YUK! Katonák. Adjuk meg magunkat (**MEGAD**) **(Pókereznek és emelték a tétet? CoVboy)**. A katonák perverz hajlamaikat fogják rajtunk kiélvezni, levetkőztetnek **(Jahny maestro máris megkezdte a tárgyalásokat a Plus/4-es átirattal kapcsolatban — CoVboy)**, de azután elengednek (**NY**). Nos, a főtéren állunk. Menjünk 2-szer délre. Mi a franc. Valami állat hagymát dobál **(Hagyma békén — CoVboy)**, sebaj (**NY**). A városkapuhoz érkeztünk, ahol egy parasztbácsit látunk egy szénásszekér társaságában. Vizsgáljuk meg a parasztot **(Mi ez? Doctor's Quest, vagy Chess's Quest? — CoVboy)** (**V PARASZT**). I say YUCK! Beszéljünk vele (**BESZÉL PARASZT**). Azt mondja, hogy má' reg elindult vóna, de nem jó a toronyóra, és nem tudja, hogy reggel van-e vagy délelőtt? Big PROBLEM! Vizsgáljuk meg a szekeret (**V SZEKÉR**). Jaj, de szellemes! Na, akkor üljünk fel rá (**MÁSZIK SZEKÉR**). Hát igen, nincs jó hatással ránk, ha a hátsónk fizikai kapcsolatba lép egy vasvillával. Szóval húzzuk ki (**KIHÚZ VASVILLA SZEKÉR**). **(Én azt hittem KIHÚZ VASVILLA FENÉK — CoVboy)** Kapjuk fel (**F**)! Menjünk tovább (**K, É**). Vizsgáljuk meg a kaput **(Ha kaput, akkor már úgyis mindegy — CoVmann)** (**V KAPU**). Jujj, egy tábla. Akkor ezt is vizslassuk meg (**V TÁBLA**). *„ÁLLAMI KREMATÓRIUM, ÉLVE BONCOLÁST VÁLLALUNK!"* — ez áll rajta. Hol is állunk? Hát egy úton. Mit is tehet egy útonálló, hát persze, hogy megvizsgálja az utat (**V ÚT**). Jé, egy kerítés. Ezt is vizsgáljuk meg, mert lehet, hogy drótkerítés (**V KERÍTÉS**). A, nem az volt, viszont találtunk egy döglött macskát. Szedjük le a kerítésről (**LESZED**

MACSKA). Hátha jó lesz még valamire. Most menjünk be a kremába (**K**). Vizsgáljuk meg itt is a kaput (**V KAPU**). Egy beugrót találunk **(Nekem sosem sikerül a kocsma bejáratánál a beugrót megtalálni — CoVboy)**. Ugorjunk be (**BE**), és ordítsunk egy nagyot (**ORDÍT**). Egy nagy darab nővér fog betrappolni a műtőbe (**KI, É**). A konyhában találjuk magunkat, itt azután ehetünk (**ESZIK**), amennyi belénk fér. Együk fel magunkat 98 %-ig, és vizsgáljuk meg a földet (**V FÖLD**) (**F**) (**D, K, D**). Nyissuk ki az ajtót az imént talált kulccsal (**NYIT AJTÓ NAGYKULCS**) és (**D**). A polcon (**V POLC**), (**F**) egy képeslapra bukkanunk. Olvassuk el (**V KÉPESLAP**). Há-há-há! Menjünk (**FEL**), majd (**D**), szóval itten vóna a toronyóra. Húzzuk fel (**FELHÚZ ÓRA**)! Menjünk vissza (**É, LE, É, É, NY, NY**) és kint is vagyunk. Menjünk tovább (**É, NY, NY**). Ez egy díszes ház, még őr is van. Mit lehet egy őrrel kezdeni? **(Ezt Mr.AIDSface biztos jobban tudja — CoVboy)** Beszéljünk vele (**BESZÉL ŐR**). Azt mondja, hogy a lovag nagyon ideges, mert nincs mit enni, és jó lenne, ha szólnánk a molnárnak. Jó (**K, K**)! (**D, D**) (**NY**) Másszunk fel a kocsira, a paraszt biztos, hogy nem vesz észre, mert *„alszik, mint egy tejberizsa"*. (**MÁSZIK SZEKÉR**) Várjunk! (**VÁR**) Elindul a szekér, elalszunk, badarság, ráadásul itt ez a zene! Na végre, leesünk a falun kívül **(Hajrá Trója! — CoVboy)**. Szünet, lehet menni cigarettázni, hamarosan kezdődik a második felvonás...



2.RÉSZ

Másszunk (**D**)élre, és ha már úgy mászni van kedvünk, másszunk fára (**MÁSZIK FA**), majd (**LE**) és (**D, D**). A, itt van a muzsik, és egy műanyag rézkulcsot szorongat **(Ez egy érdekes anyag lehet — CoVboy)**. (**BESZÉL PARASZT**) Szóval a villa kell neki. Jól van (**CSERÉL VASVILLA KULCS**). Menjünk tovább (**É, K**). Itt lapul egy lapos kő. Toljuk el (**TOL KŐ**), yikkes! Egy rakás pénzt találtunk. Most menjünk 4-szer keletre. Itt leledzik egy furcsa testhelyzetű paraszt. Jobban tekintsük meg, miért furcsa (**V PARASZT**). Hát bizony ezt egy kicsit meggyilkolták **(Nem zörög a paraszt — CoVboy)**. A gyilkos fegyver egy ásó volt. Ha nincs kapa, meg nagyharang, akkor feleség sincs, úgyhogy húzzuk ki **(nem Jahny, nem azt, mindig másra gondolsz — CoVboy)**, az ásót (**KIHÚZ ÁSÓ**), (**F**). Most megvizsgálhatjuk (**V PARASZT**). Egy rézgombot találhatunk nála. Szóval egy rézbőrűvel van dolgunk **(Csak semmi fajgyűlölet — Zsiga)**. Most menjünk (**NY**)-ra, a mezőre, és azt is vizsgáljuk meg (**V MEZŐ**). Ha kevés az energiánk, akkor ez nem egy energiamező. Az viszont feltűnik, hogy ritka a fű... és van egy ásónk... (**ÁS**) Hamarosan előkerül egy rozsdás szekerce. Most menjünk tovább (**K, É, K, K, D, K**). Egy házikó elé toppanunk. A házikóra rászorulna némi IKV-s felújítás, mert eléggé rogyadozó félben van, ráadásul nem is tudunk bemenni. Sebaj, betörjük az ajtót a szekercerúddal (**TÖR AJTÓ SZEKERCE**), majd (**K**). Szóval bent vagyunk a házban. Vizsgáljuk meg (**V HÁZ**). Nincs itt semmi, de ne higgyünk a programozóknak. Vizsgálódjunk mégegyszer (**V HÁZ**). Na, ne! Egy pár evezővel lettünk gazdagabbak. Nna, akkor GOTO (**NY, NY, É, NY, NY, D, NY, NY, D**). Most meg egy Nádasban vagyunk **(és hol a Markos? CoVboy)** Sőt iszap is van itt. Ha van iszap, akkor azt is megvizsgálhatjuk (**V ISZAP**). Nicsak, egy vaskulcs bújik elő belőle. Most elmehetünk a malomhoz (**É, NY, NY, NY, É, É, NY**). A molnár épp a zsákokat rakosgatja! Vegyünk egyet tőle a rézgombért (**VESZ LISZTESZSÁK RÉZGOMB**). Jó pénzért meg is vesszük. Ezen a helyszínen is véget érnek kalandjaink, szóval menjünk el a csónakhoz, hiszen már van evezőnk is, így vissza tudunk menni *Blackshester*-be (**K, D, D, K, K, K, D, D**). Szálljunk (**BE**), és evezzünk (**EVEZ**)! Kifutunk a tengerre, majd megérkezünk a város kikötőjébe. OK. Szállingózzunk el a krematóriumig (**D, D**), majd (**K, K, D, D, FEL, D, K**). Itt van az az ajtó, amit nem tudtunk kinyitni, most nyissuk ki a rézkulccsal (**NYIT AJTÓ RÉZKULCS**), majd (**K**). Egy sötét helyiségbe kerülünk, ahol egy kötél lapul (**F**), majd (**NY, NY**). Úgy tudjuk, hogy itt egy kampó is van. Hát akkor mire várunk? Kössük rá a kampóra a kötelet. Kampó! Mászhatunk is (**MÁSZIK KÖTÉL**). Szóval ez a templomkert egy nyílással, szerzetessel meg mindennel. Nézzük meg a szerzetest (V SZERZETES). Yikes, ez tök úgy alszik, mint a múltkori paraszt. OK! Ruhacsere következik! (**CSERÉL RUHA SZERZETES**) Akkor talán vissza is mászhatnánk! Gyerünk ki a házból (**É, LE, É, É, NY, NY**). Micsoda felelőtlenség! Eddig még ki sem próbáltuk a város kocsmáját **(Csatlakozom — CoVboy)**. Gyerünk a kricsmibe (**É, É, K**). Hát itten meg ippeg a város apraja nagyja apritgatja magát, meg egymást, sőt még egy hulla is akad, akit természetesen viszünk eltemetni (**F**). Menjünk tovább (NY, D, NY, É). Szóval itt van a temető, meg néhány katona. Beszéljünk az egyikkel (**BESZÉL KATONA**). Azt mondja, hogy csak azok mehetnek be, akik temetnek valakit. Természetesen minket lopott papi csuhában és lopott hullával be fognak engedni (**É**). Épp egy sírgödör előtt fékezünk le, amibe — micsoda véletlen — éppen belepasszol a mi hulla barátunk. Mielőtt azonban elföldelnénk, nézzünk be a sírba (**V FÖLD**), és egy ollót találunk. Most már mehet is a temetés (**TEMET MUNKA**, khm. akarom mondani **HULLA**). Amint véget ér a szertartás, gyerünk (**D, D**)-re, majd (**NY**)-ra, a házhoz. Őr barátunk még mindig vár, hát akkor **(romboljuk le — CoVboy)** beszéljünk vele (**BESZÉL ŐR**). A duma még mindig a régi, de ha megmutatjuk neki a szerzeményünket a zsák lisztet (**MUTAT LISZTESZSÁK**), rögtön beenged. Lépjünk (**BE**), e utána lépjünk is (**KI**), mert közben elfelejtettünk a pénzünkért kardot venni. Menjünk tovább (**K, K, K**), (**MEGAD**), (**K, É, K**), (**VESZ KARD**). OK! Máris mehetünk vissza a házba, de most találjon vissza mindenki maga...

Majd (**BE, É**) és állítólag itt egy asztal. OK. Másszunk fel rá (**MÁSZIK ASZTAL**). Itt pedig egy nyílás van. Ide is másszunk be (**MÁSZIK NYÍLÁS**). Most pedig egy sötét helyiségbe kerültünk. Vizsgáljuk meg (**V HELYISÉG**)! Ááá. Egy kötél. Másszunk fel rá (**MÁSZIK KÖTÉL**). Yikes! Ez meg itt a harang volt **(nicsak, akkor már csak a kapa hiányzik — CoVboy)**. Harangozzunk (**HINTÁZIK**), és ugorjunk egy nagyot (**UGRIK**). Halálugrás közben a kedves mamára gondoltunk és meg is érkezünk. Vissza az egész! Valami nem stimmel. Csináljuk elölről az egészet odáig, hogy a kard megvétele után belépünk a házba. Ne hőbörögjön senki, szólásszabadság van...

Ott tartottunk, hogy a ház bejárati termében állunk, a frissen szerzett kardunkkal és a friss, temetett hullánk nélkül! Azt tanácsolnánk, hogy várjunk egy kicsit, felesleges ez a kedvesség (**VÁR**). Ugye, jó volt a tanács? Beszéljünk vele (BESZÉL LÁNY). *Anny*-nak hívják, akinek a papuskáját a lord galád módon leméSzárolta. Na, eddig mellőztük a kedvességet. Akkor most jöjjön a hőn áhított kedvesség **(Dózsa is kedves volt? — CoVboy)**. A padló ütemes nyikorgása felkeltette a katonák érdeklődését. Menjünk (**É**) felé, a konyhában szabaduljunk meg a liszteszsáktól, és innen folytathatjuk úgy, ahogy azt már az előbb leírtuk. Egyértelmű, nem? (**MÁSZIK ASZTAL, MÁSZIK NYÍLÁS, MÁSZIK KÖTÉL, HINTÁZIK, UGRIK**). Most (**D**)-re menjünk az ajtón át. Kellemes helyiség, egy ember kezdi szorongatni a gigánkat. Hát, ha bántják a *GIGA-PAINT*-ünket, ez a C64-eseknek egy vérlázítás, vagyis kardot kell rántanunk... jááááj! Nem sikerült... na, a változatosság kedvéért azzal az elcsépelt strófával zárjuk, hogy a többit az olvasókra bízzuk.

Van még pár periféria-utasítás is: **SAVE, LOAD, SEGÍTSÉG, FELAD**... ezeket mindenki értelmezze úgy, ahogy akarja.

Még annyit, hogy 1991-ben az év kalandjátéka volt kis hazánkban ez a program. Kisebb hiányosságai (*nincs kazettára, a SAVE/LOAD csak memóriába működik, a gfx kívánnivalót hagy maga után, a CHARSET olvashatatlan, nem sikerült végigjátszani*...) mellett azért egy logikailag alaposan kidolgozott játékkal lepték meg a szerzők 3 évvel ezelőtt a szöveges kalandjátékok kedvelőit. Bátran állíthatjuk, a mai ínséges időkben is megállja a helyét, úgyhogy aki még nem találkozott vele, feltétlenül szerezze be!

● *SanThEE*

Quest for the Holy Grail

A program a Magyarországon is nagy sikerű „Gyalog-galopp" című film alapján íródott, elég régen (1984), de attól még egész tűrhető. A cél a címképernyőről is kiderül, loholni a szent grál megtalálásáért.

Akkor most lássuk a szókészletet.

GRAPHICS, GR = grafika ki-be
*WALK
EXAMINE = megvizsgál
INVENTORY = leltároz
OPEN = nyit (DOOR)
UNLOCK = nyit zárat (DOOR)
THROW = dob (GRENADE)
LOB = u.a.
*CLIMB
PUT = letesz (GRAIL)
*MOVE
*RUN
*FUCK,
*PISS,
*SHIT,
*SOD = ezeket hagyjuk
*ENTER
GIVE = odaad (SHRLIBBERY)
READ = olvas (BOOK)
WEAR = visel (HAT)
GET, TAKE = fölvesz (tárgyat)
*DROP
*HELP = úgysem segít, csak szórakozik velünk.
*KILL
LIGHT = világít (LAMP)
LOOK = néz
*LOAD
*SAVE
*TRAVEL

* = A játék végigjátszásához fölöslegesek.



A játékban használatos tárgyak:

Neve / Hol található / Mire használható

1. **The Nuclear Powered Lamp** (Nukleáris energiájú lámpa) / Blacksmith's forge / Gyakorlatilag világítunk vele: a Country Lane-nél kell bekapcsolni.
2. **The Yellow/Green Key** (A sárga/zöld kulcs) / Blacksmith's forge / A Huge wooden door-t nyitja.
3. **The wooden wedge** (Fa ék) / Small sondy cave 1. / Ha nincs nálunk, csapdába kerülünk a THRONE ROOH-ban.
4. **The jewelled spade** (Felékszerezett ásó) / Dead-end 1. / Ha a Huddy Verge-ben ásunk, megtaláljuk a kézigránátot.
5. **The Baseball glove** (Baseball kesztyű) / Edge of cesspit / Megvéd a Francia őr halálos orrváladékától
6. **The holy hand grenade** (A szent kézigránát) / Muddy verge Dig. Itt ásni kell / A nyuszit ezzel lehet felrobbantani (megsütni)
7. **The book of armament** (A fegyverzetek könyve) / Small sandy cave 2. / Elolvasása után robbanthatjuk a nyuszit.
8. **The Jester's hat** (Udvaribolond sipka) / River bank 1. / Ezzel tudunk északra menni a Village street-en.
9. **The pink shrubbery** (Rózsaszin rekettyés) / Store room / Adjuk oda a lovagoknak, akik azt mondják: NIC.
10. **The Aramaic dictionary** (Arámi szótár) / Dripping cellar / Enélkül nem tudjuk elolvasni a könyvet.
11. **The piece of paper** (Egy szelet papír) / Grassy hollow / A könyv egyik oldalszáma, enélkül szintén nem olvasunk.
12. **The holy GRAIL!** / Na vajon / Magnificent cavern / Tegyük le a trónteremben, majd megtudjuk: PUT GRAIL.

Ki-kicsoda a játékban és hol van?

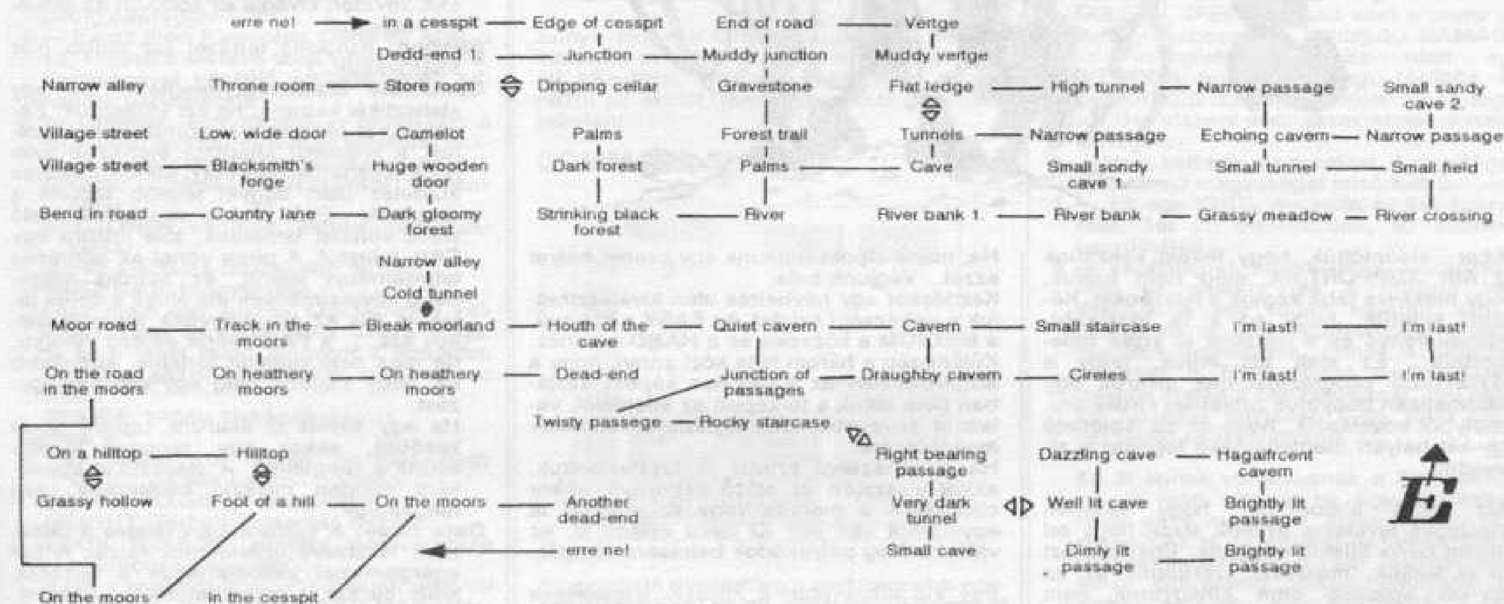
1. **Eugene the peasant**: Village street, VIC 20-as paraszt, ha nem viseljük a sipkát (WEAR HAT), akkor meghalunk, ha át akarunk menni, ha nálunk van a WOODEN WEDGE, ne menjünk a közelébe, mert nem tudjuk befejezni a játékot.
2. **Three headed knight**: Muddy junction, Három fejű lovag(ok)
3. **Mad sorcerer**: Dazzling cave, őrült varázsló. A legjobb, ha kikerüljük.
4. **The Cuddly white rabbit**: Houth of the cave, ő a nyuszi — életveszélyes, tehát a könyv elolvasása után robbantsuk fel: THROW GRENADE
5. **French Guard**: Camelot, Francia őr, Megvéd tőle a BASEBALL GLOVE — mint a filmből is tudjuk, igen bunkó alak, köpköd.
6. **The Knights, who says**: NIC: Echoing cavern. Hülye lovagok — adjuk oda nekik a rekettyést, utána békénhagynak. GIVE SHRUBBERY.

Egyébként a leírást ennél jobban nemigen tudtuk összetömöríteni. Akkor most jöjjön néhány jótanács:

1. A **cesspit**-be soha ne lépjünk be. (Biztos büdös van.)
2. A könyvet ki kell nyitni (**OPEN BOOK**), mielőtt elolvasnánk, de addig nem tudjuk elolvasni, míg nincs nálunk a papír és a szótár.
3. A három fejű lovaghoz ne menjünk oda a faékkel, mert megtámad (igaz, hogy az ék felfogja az ütést és ő hal meg, de nem tudunk később a Trónterem-ből kijutni, mert az ék a kard csapásától megsemmisül!).
4. Az őrült varázslót nem tudjuk megölni, de ki tudjuk kerülni.
5. A gránátot ne dobálgassuk, csak a nyuszkónál, mert csak egy van belőle.
6. A „Dark Forest"-ben ne sokáig hallgatózzunk, hogy mi ad olyan recsegő hangot, mert előbb vagy utóbb a fejünkre dől egy fa.
7. A játékban nem kell semmit eldobni, jobb, ha minden nálunk marad.

Egyébként a gyári kazettás verziónál a **LOAD/SAVE** funkciók használata után tönkremegy a kép.

• *Szabó Csaba*



ULTIMA VI.



Némi magyarázattal tartozom mindazoknak, akik már a múltkori számban várták a maratoni sorozat folytatását. Nos, *helyhiány, Zsombor-keresés, vizsgák, nők, sör* stb. (kevés lenne a lap aljáig a hely a felsoroláshoz) miatt valahogy nem végeztem a térképek összerendezésével. A héten már kész lettem volna, most meg 1.0 rám szólt, hogy — újfent — lapzárta van. Ez az én formám. Azért gyorsan összeszedtem magam, ha már a térképek őszre maradnak, válaszolok néhány olvasói kérdésre.

Mostanság szokás a leíráson belül válaszolni a levelekre, főleg akkor, ha közérdekű. Alapvetően **Dohányos Balázs** és **Kovács Gergely**-hez hasonló kérdések jöttek. Nnna, akkor válaszolgatnék...:

- A ***LORD BRITISH-nek adandó válaszok*** a **CoV#41.**-ben *10-12. oldal*; **„MEGA BESTIÁRIUM"** címen fut. A királynak az itt szereplő szörnyek és/vagy lények egy-egy jellemző adata szükséges... ugyan a leírás magyarul van **(—nem lett volna „szép" bemásolni a gyári kézikönyvet, mert annak nem szoktak örülni...)**, de aki tud egy csöppet angolul, az szépen „visszafordítja". Ennyit úgyis **kell** tudni a játékhoz.
- Lejutni a **csatornarendszer** ajtóin *(amikbe belétörik az összes álkulcs [lock picks])* és **kijutni a kastélyból** a ***király által adott kulccsal*** lehet — ezt akkor kapjuk, mikor feleltünk a feltett kérdésekre. **Spellbook** pedig a saját szobánkban van, a kastélyon belül, az asztalon **— de inkább nézzétek meg a CoV #43.-at!**
- **Lord BRITISH**-sel kapcsolatban *nincsenek* kódok, csak válaszok!
- *Kódok* **(ALT)** a **CoV#42.**-ben, a *11. oldalon.*
- Az **ALT-kódok** léteznek **AMIGA** gépeken is!!! Sőt, őszintén szólva ezen a gépen hallottunk róluk először...
- **C64**-re nem tudunk kódokat, de ***bárminemű berheléssel*** és esetleges kiegészítésekkel rögtön fordulјatok hozzám, írjatok a **CoV vagy az én címemre** (*Simon János, Bp.XIV.Thököly u.146/B. 1145*)...
- **További kódokat NEM adunk meg.** Majd ha NAGYON elakadtok a játékban, szerintem még ráér a dolog.
- Később beszervezhető karakterek a **CoV #42.**-ben, pontosan a *9-10. oldal végén és elején.* Ezenkívül a leírásokban **fOl!**amatosan van beszervezésekről szó (**CoV #43.**-tól).
- *Kirugni* úgy lehet valakit, hogy beszélgetünk vele a „témáról"; ennyi angol tudása már biztosan mindenkinek van!!!
- *A felélesztés* egy ***nyolcas szintű*** varázslat (**RESURRECT**). Már a játék elején me**X**erezhetjük **— CoV #43.** száma.

Azért igazán észrevehettétek volna, hogy **a leírás fOl!amatos**. Nem hittem, volna, hogy még fogtok ilyen alapvető kérdéseket feltenni **— annyira részletes a leírás, amennyire szükséges**, de **1.0** már így is szeretné **lezárattatni** a témát **(pedig milyen *iO!* volt az ELITE-sorozat, nem?!)**

• Jahny (Mr.AIDSface, Xinó stb.)

AIR SUPPORT



Mikor eldöntöttük, hogy leírást készítünk az ***AIR SUPPORT***-ról, még nem tudtuk, hogy mekkora fába vágtuk a fejszénket. Később kiderült, hogy ez a fa leginkább mammutfenyő és a fejszénk is kissé belecsorbult... Ez alatt azt értjük, hogy a *PSYGNOSIS* programozóinak sikerült egy maximálisan bonyolult projekttel kirukkolni, amelyből következik, hogy ez az ismertető egy-két helyen meglehetősen foghíjasra sikeredett...

Már most elmondjuk, hogy teljesen felesleges leveleket írnotok arról, hogy mi milyen béna állatok vagyunk. Egyrészt ezt mi is tudjuk, másrészt szerintünk az az egy-két apróság amit kihagytunk nem olyan fontos a játékban, mivel semmiféle hatásuk nincs!

Na, máris elpocsékoltunk egy csomó helyet ezzel... Vágjunk bele:

Kezdéskor egy névbeírás után kiválaszthatjuk a nehézségi szintet. Az **EASY** a könnyű, a **MEDIUM** a közepes és a **HARD** a nehéz. Különbség a három fajta közt annyi, hogy a **MEDIUM**-ban az **EASY**-hez képest általában nem látjuk a térképen az ellenfelet, valamint kevesebb időt kapunk a feladatok megoldására.

Ha a nehézségi szintet is kiválasztottuk, akkor visszajön az előző képernyő, ekkor clickeljünk a menüre vagy az enterre! Itt egyébként van egy ID nevű valami is, ez valószínűleg pályakódok beírására szolgál.

Egy kis töltés után a misszió ismertetése következik két sorban. Láthatunk még itt pár hasznos infot is.

Territory Purge — A terület „tisztasága" (Perwollal mosva!). Ha ez **ON**, vagyis bekapcsolt állapotban van, akkor nem számithatunk támadásra. Ha **OFF**, akkor kezdhetünk félni...

Radars ON/OFF — Van, illetve nincs radar a pályán.

Simulation Time — Az adott bevetésre szánt idő (az első küldetésnél easy módban ez 50 perc. Ja, mi 30 másodperc alatt kész voltunk vele...). Mondanunk sem kell, ha ez letelik, a küldetést kénytelenek leszünk megismételni!

MAIN MENU (MÁJN MENŰ)

A főmenüt minden bevetés után megkapjuk, illetve ha akció közben pauzálunk, akkor is ide kötünk ki.

Start Simulation: Lásd később, illetve egy főcímmel lejjebb!

Reset Simulation: Ez csak akkor választható, ha játék közben megállítjuk az akciót, röviden kivágja az ablakon az aktuális küldetést!

Briefing: Küldetés leírása! (az előbb már kitárgyaltuk...)

Candidate Statistics: Meglepő, de egy statisztikát kapunk, ha ezt választjuk. Ennek a bal oldalán a besorolásokat láthatjuk, a jelenlegi állapotot élénkebb szín jelöli (kezdetben **officer**). Minden sikeres küldetés után eggyel feljebb lépünk a ranglistán. Ettől jobbra egy felfelé ívelő piros vonalat láthatunk, tőle jobbra egy **FAIL** feliratot. A piros vonal az optimális teljesítményt jelenti, ez mindig magasabb követelmények elé állítja a derék játékost. Ha ez alá megyünk (nem a játékos alá...), a **FAIL** felirat elkezd villogni, de más nem nagyon történik, legfeljebb az, hogy kapunk még egy-két megjegyzést.

Ha egy akciót át akarunk ugrani (erről később), akkor egy ranggal lejjebb esünk a ranglétrán. A statisztikát egyébként minden misszió befejezése után megkapjuk.

Data Base: A küldetésben (illetve a játékban) résztvevő objektumok rajzai. A bal egérgombbal váltogathatjuk a rajzokat, jobb clickre kinagyithatunk egy rajzot, kétszeres jobbclickre pedig szelektálhatunk a képernyőn látható rajzok közül! A

negyedik, vagyis a képernyő jobb alsó felében látható rajzot az egérrel forgathatjuk. A bal+jobb egérgomb együttes lenyomására visszaléphetünk a főmenübe.

Registration: Újra beírhatjuk a nevünket. Cooool!

Ennyit akkor erről a menüről. Ha mindent száj(v)izünk szerint beállítottunk, kattintsunk a **START SIMULATION**-re!

START SIMULATION

Most az itt látható ábra jelöléseire fogunk hivatkozni:

1 — Ez egy *"Craft Control"* feliratú valami és már bekapcsolt állapotban van. Az ellenfél követésére és megsemmisítésére használjuk. Ehhez először nyomjunk egy jobb clicket az ellenség valamelyik egységének sziluettjére, majd egy bal clicket a saját egységeink közül arra, amelyikkel támadni akarjuk az ellenfelet. Ha mindent jól csináltunk, akkor a mi erőink megindulnak az ellenfél ellen, egy vonal mentén. Amint a közelébe kerültek, azonnal lőni kezdik azt! Ha az ellenfél exitált, akkor az őt jelképező figura eltűnik a térképről!

2 — **Waypoint control**. Ez az ikon is aktív a játék kezdetekor. Segítségével megadhatjuk, hogy egyes egységeink hová menjenek a játéktéren. Ehhez először válasszuk ki a kívánt helyet, majd nyomjunk egy jobb clicket. Utána mutassunk rá a mozgatni kívánt járművünkre egy bal click kíséretében. Ha több egységet ugyanarra a waypoint-ra akarunk mozgatni, akkor elég egyszer egy jobb click-kel kijelölni a pontot, majd minden egyes egységre nyomni egy bal clicket. (Ez vonatkozik a **Craft Control**-ra is!)
Több waypoint is lehet a játéktéren. Jobb click-kel letesszük őket, bal click-kel pedig eltöröljük.

3 — Ez az ikon (**Complex Control**) csak a 13. küldetés elérése után válik láthatóvá. Segítségével készülő épületeinknek adhatunk parancsokat.

4 — **Options**. Egy csomó — leginkább a térképhez fűződő — dolgot tehetünk itt:
BUILD: Épületek megjelenítése;
GRIDS: szélességi/hosszúsági vonalak be/ki;
SECTORS: elfoglalt területeink lookolása;
INFO: kiemelés (színesebb térkép);
FAST MAP: időgyorsítás.
Lesz majd egy piszok szórakoztató küldetés: **Tank vs Tank** nevet visel a drága. Itt nem lehet majd átugrani a feladatot, úgyhogy akkor használjuk majd ezt az ikont!
RELIEF: kétféle térképábrázolás

Option 2
ISO: Izometrikus térkép. Az igaz, hogy szebb, de sok haszna nincsen...;
SCAPE: 3D térkép elforgatása;
HEIGHT: Térbeli ábrázolás módjai.;
LOOK N,S,E,W: Játéktér megjelenítése különböző szögekből.
Ezek a roppant "fontos" funkciók nem túl értelmesek, maximum **FAST MAP**-et tudunk logikusan használni.

5 — **Nagyító ikon**. Használata előtt ki kell kapcsolnunk a **MAPLOCK**-ot (**6**), utána már nyomulhatunk vele. Egyszeres, kétszeres, háromszoros és négyszeres nagyításra jó. Illetve nem jó, mivel szerintünk a normál térképen nagyszerűen át lehet tekinteni az adott szitut, tehát tök felesleges.

6 — Ezt akkor használjuk, ha a térképet elcsúsztattuk vagy kinagyítottuk. Visszaállítja a játéktér eredeti állapotát.

7 — A **6**-os ponttal együtt aktivizálódik, de hogy akkor minek belőle kettő?!

8 — **Command Ship**. Ld. később.

9 — Csatlakozunk az előttünk szólóhoz.

10 — **Infowindow**. Különböző egységeinkről szerezhetünk „hasznos" dolgokat. Vagy menjünk a **11**-es ablakban lévő jelek egyikére, vagy a térképen kattintsunk arra az egységre, amelyről info-kat akarunk.

11 — A különböző 1ségek jelei. Ahol nincs semmi azt '**X**'-szel jelölték. Valamelyikre rámenve infokat tudhatunk meg róla, amik az **INFOWINDOW**-ban íródnak ki. Ha a kis aranyos akcióban van, akkor villog.

12 — **Támadórepülés**. Az első tíz küldetésben nem nagyon volt alkalmunk használni (utána meg kifagyott a játék...), de gyaníthatóan tankoknál nem nagyon működik...

13 — **Őrjárat**. Tök egyértelmű.

14 — Végre-valahára. **Támadáááááááás**! **Craft Control** esetén ez már automatikusan aktuális, egyébként mi is ki/be kapcsolhatjuk. Először egy jobb click támadni kívánt valamire, majd egy bal arra az egységre, amivel támadni akarjuk.

15 — **HALT**. Állás. Vigyázban.

16 — Maga a **játéktér** (nevezhetjük térképnek is). Az 5. küldetésnél már bosszantóan sokáig tököl a megrajzolásával a gép. A térképen kék színűek a hazaiak, pirosak az anyósok... akarom mondani az ellenfelek! A tankok négyzet alakúak, a csatarepülőgépek háromszögek. A vezérgép (**COMMAND SHIP**) egy nagy kék paca, benne **CS** felirattal. A waypoint-okat kis körök szimbolizálják pontokból összerakva. Az ellenfél épülete apró fehér kockákból van felépítve (már ha van bázisa), a miénk meg mittudoménhogyhogynézki!

Ha valamelyik egységünk mozgásban van, akkor annak egy kék vonal jelöli az uticélját! A tékép szélein kaptak helyet a szektorok jelölései (A,B,C,D stb...), illetve néha-néha felvillan a nevünk és a besorolásunk, valamint egy koordinátapár is.

Ennyit akkor a térképről. Ja, még mielőtt kimenne az agyunkból: ha a mieinket nem mi irányítjuk, érdemes a térképen végignézni az akciót, mivel így sikkal gyorsabb minden!

COMMAND SHIP

A vezérhajó elméletileg a legfontosabb egység a játékban, de mi a csatarepülőgépeket százszor jobbnak tartjuk. Egyrészt azért, mert azokhoz képest a **Command Ship** csak egy elhízott tehén sebességével közlekedik, másrészt lassabban végez az ellenféllel. Na mindegy, rajtunk ne múljon, leírjuk azér' ezt is.

1 — **Játéktér**, középen célkereszttel. Az iszonyú rondán megrajzolt játéktéren zöld, fehér és egyéb színek jelölik a szárazföldet, kék szín pedig a vizeket. A vektorgrafikát feljavíthatjuk ugyan fillezett minőségűre, de a játék szörnyen lassú lesz.
A repülőgép irányításához elengedhetetlenül szükségesek az alábbiak:

'joy fel' — süllyedés;
'joy le' — emelkedés;
'joy balra/jobbra' fordulás balra/jobbra, átfordulni nem lehet;
'tűz' — lövés;
'tűz', majd **'egyfolytában tűz'** — missile view, azaz rakéta nézet;
'F1-F10' — külső nézetek, illetve 3D szemüveg mód be/ki;
'ENTER' — manual/auto irányítás (manual-ba az alsó menüsor eltűnik);
'W' — fegyverválasztás;
'B' — mission leírás be/ki;
'P' — pause;
'+' — sebesség föl;
'-' — sebess;g le;
'HELP' — tűz az aktuális fegyverrel.

Lenne még egy-két megjegyzésünk a kezelőbillentyűkhöz.
Rakéta nézetnél folyamatosan kell nyomni a tűzgombot a kilövés után, ekkor irányíthatjuk is a kis aranyost. A képernyő alján a **MISSILE VIEW** felirat alatt olvashatjuk le, hogy még mennyi idő van a rocket felrobbanásáig. Ha automatikus a repülőgép irányítása, akkor nincs **MISSILE VIEW**.
Ez a 3D hemüveg egy extra szolgáltatása a programnak. Mókás kis gyerekek lehetnek a *PSYGNOSIS*-nál, hogy erre is gondoltak!
Külső nézeteknél az **'F7'**-el „kiléphetünk" a gépből. Ilyenkor eltűnik a célkereszt, helyette kapunk egy ocsmányul megrajzolt repülőgépet. Ráközelíteni az **'F8'** billentyűvel lehet, ha sokáig nyomkodjuk akkor „visszaülhetünk" a repülőbe.
A manuális és auto mód közötti váltást az egér segítségével is elérhetjük.

2 — Négy adatot láthatunk csíkok formájában. Az első (**FUEL**) a repülőgép üzemanyagszintjét mutatja. Ha ez elfogy a vezérgép szép csendben a másvilágra költözik. Ha csak a vezérgép volt az egyetlen egységünk, akkor ugye *MISSION FAILED... SPEED* címszó alatt a plane jelenlegi sebességét láthatjuk, **DAMAGE** az energiafelelős... Ez alatt egy **WEAPON** felirat díszeleg. Mellette ha **DISARMED** szerepel, akkor nincs fegyver. Ha viszont van, akkor annak a nevét láthatjuk.

3 — Nem kell sok magyarázat. A repülőgép pillanatnyi magasságát jelző kütyü.

4 — Ez egy **VHCL** micsoda és két koordináta. Ha jól emlékszünk, az ellenség koordinátái!

5 — Vezérhajónk koordinátája. Ráclickelve erre az ablakra (és a mellete lévő **VHCLR**-re) egy radart kapunk, ami a mozgó és az álló objektumokat mutatja hozzánk viszonyítva. Ennek a radarnak az alján a **MAG** felirat melletti szám mutatja annak a hatótávolságát. Bal click-kel növeljük (egészen 9-ig), jobb click-kel pedig csökkenthetjük azt.

Az itt leírtak vonatkoznak a **4**-es pontra is. Ja még valami: ha úgy gondoljuk, hogy ez a két ablak rossz helyen van, clickeljünk rá az egyikre és folyamatosan tartsuk lenyomva a bal egérgombot. Most mindaddig tudjuk mozgatni az egész ablakot, amíg nyomjuk a bal clicket!

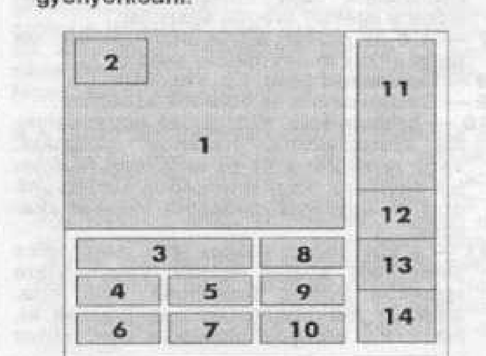
6 — A játék aktuális ideje. Csak akkor válik láthatóvá, ha belépünk a pointerrel ebbe a keretbe.
7 — Ezzel az ikonnal rögtön átléphetünk a **Control Center**-be. Erről majd később!
8 — **Options** menü. Rengeteg paramétert állíthatunk be a játékkal kapcsolatban. Van közöttük egy-két nagyon jópofa dolog, amikre nem jöttünk rá, hogy mire jók. Ezeket kérdőjellel jelöltük. A **BACK** és **NEXT** ikon minden oldalon előfordul, ezek az oldalak közötti lapozgatást teszik lehetővé!
STATUS — állapotjelzők ki/bekapcsolása;
HEADUP — célkereszt ki/bekapcsolása;
STARS — azt állíthatjuk be, hogy legyenek-e csillagok a háttérben;
HORIZONT — háttérvonal be/ki;
INT.LACE — aki látott már felhasználói programot, az tudni fogja mi ez...;
COMP.ON — ?;
COMP.OFF — ?;
STEREO — 3D mód bekapcsolása, ha van hozzá szemüvegünk is, coool!;
RGB — ugyanaz;
OBJ.SIM — objektumok egyszerűsége;
LINEFAT — vonalvastagság beállítása;
LAND FILL — A hátterek kiszinezése. Nem érdemes használni, iszonyú lassú!;
LAND TYPE — háttérmódok;
MAP SFX — lásd MAP SPE;
MAP SPE — lásd MAIN SFX;
MAIN SFX — lásd MAIN SPE;
MAIN SPE — hangeffektek ki/be;
GIVE UP — küldetés átugrása (később még lesz szó róla);
FLICK OFF — „villogás" ki/be;
FLICK COL — élesítés (zöld vagy fehér szín);
BUTTONS — ?;
POS INC, DEC, DEPTH INC, DEC — ?;
BACKGROUND — ez ugye háttér, de hogy mire jó ?!;
FILL BOX — ?;
TUNNEL 1,2 — ?;
JOYSTICK — joy-os irányítás ki/be;
RAD.SOL — ?
A kérdőjellel jelölt dolgok nem túl fontosak, akárhogy is noszogattuk őket, semmi sem történt a játék közben...
9 — **HUGGING** — ?
10 — Visszaválthatunk a térképre
11 — **TRACKING**. A repülőgépet egyenes helyzetbe hozza. Na most ez inkább röhejes helyzet, mivel legalább 100-szor kell ráclickelni, hogy egyenesbe jöjjön!
12 — A misszió pauzálása. Ilyenkor bejön a főmenü, a szokásos beállítási lehetőségekkel. **CONTINUE**-val folytathatjuk, **RESET**-tel 0.5-be hagyhatjuk a küldetést.
13 — Ha ez **auto mode**-ban van, akkor a számítógép játszik helyettünk. Ráclickelve, vagy az **'ENTER'**-t megnyomva viszont manuális módba kapcsolhatunk.
14 — Fogalmunk sincs

Akkor ennyit a **Command Ship**-ről. Ha valamelyik feladatban nem szerepel vezérhajó, akkor itt csak az egész képernyő zúgni fog...

CONTROL CENTER

Ebben a részben kaptak helyet a vezérhajón kívül minden számításba jöhető járművek. Ha nincs jármű, akkor ez a képernyő is zúgni fog, és alul egy **NO CRAFT** felirat foglalja a helyet.
Ha van itt valami (pl.tank, csatarepülőgép), akkor annak a célkeresztjét láthatjuk. A kezelőbillentyűk megegyeznek a **Command Ship**-nél leírtakkal.

1 — ***Játéktér***, középen célkereszt vagy az aktuális jármű rajza, külső nézetből. Mi ajánljuk a célkeresztet, a ronda grafika miatt nem érdemes külső nézetekben gyönyörködni.



2 — **Koordináták**, az éppen aktuális jármű helyzetét hivatottak jelezni.
3 — **Statusjelző**. Itt azt láthatjuk, hogy éppen mit is csinál a drága: támadásban van (**ATTACK**), járőrözik (**PATROL**), és a többi...
4 — **A jármű sebessége**. Aki ezt nem érti, írjon csak levelet, segítünk!
5 — **Thrust**. Tolóerő.
6 — **Sérülésjelző**.
7 — **Energiajelző**.
8, 9, 10 — A fegyverek állapotát mutatja, illetve azt, hogy melyikből még hány darab áll rendelkezésünkre.
11 — Na, ez egy elég érdekes dolog. Rámutatva a pointerrel viharos sebességgel elkezdenek villogni *NO MESSAGE* feliratok a játéktér helyén. Egyébként nem túl fontos, maximum azt tudhatjuk meg, hogy melyik egység mit csinál...
12 — **Automatikus**, illetve **manual irányítás**. Ráclickelve (vagy az **'ENTER'**-t lenyomva) manuálra vált. Ilyenkor mi irányítjuk a járművet. Az egér jobb+bal gombjának együttes lenyomásával ez ismét automatikus lesz.
13 — A térképre kapcsolhatunk vele.
14 — A vezérhajót látogathatjuk meg az ikonnal.

Szelektálni az egységek között a térképen tudunk, itt az éppen kiválasztottat láthatjuk. Ha egységünk megsemmisül azt a gép ékes angol beszéddel a tudtunkra adja, illetve megjelenik a **DESTROYED** felirat. A detonáció után az egységet mutató ablak is rizsázni fog, azaz zúg a képernyő!

KÜLDETÉSEK, EGYÉB DOLGOK

A „küldetések" általában eszeveszett nagy baromságok, leginkább gyakorló feladatoknak tekinthetjük őket. Az első feladat például az ellenfél **COMMAND SHIP**-jének felkutatása és megsemmisítése. Mindössze annyi a dolgunk, hogy egy jobb clicket nyomjunk az ellenfél vezérhajóját jelképező piros foltra, aztán egy bal clicket a mi **Command Ship**-ünket jelentő kék foltra. Azután (piros) folt, nincs. Annak már csak *Michael Jackson* a megmondhatója, hogy ennek mi értelme volt! Na mindegy, a lényeg az, hogy ez EGY küldetést kivéve iszonyú baromságok sokaságaként jelentkezik. Egészen a tizedik szintig birtuk idegekkel, addig csak azt kellett csinálnunk, hogy kijelöljük az ellenfele(ke)t és elmegyünk kávézni.
A tizenharmadik pályánál már épületek is helyet kapnak a játékban, de ezekkel a szintekkel nem nagyon volt türelmünk örjöngeni.
A gyakorló küldetések között van egy olyan feladat (a számát had' ne mondjuk má' meg...), amikor az ellenfél épületét kell lerombolni (?). Ez elég érdekes dolog, nem tudjuk mitől van az, hogy egy-két egységünk már az épület közelében exitált, máskor meg simán végrehajtották a feladatot...
Korábban már megemlítettük ugye, hogy lehet küldetést ugrani a **GIVE UP**-pal.
Ilyenkor a gép úgy veszi, mintha az adott feladatot *MaC*csináltuk volna, mindössze a rangunk esik le eggyel! Ez egy elég érdekes újítása lenne a programnak, de ezt is sajnos csak negatívumként tudjuk felhozni. Ennek az az oka, hogyha padlóra kerülünk, azaz a ranglétra legalsó fokán állunk, akkor elméletileg már nem lehetne küldetéseket átugrani. Dehogynem lehet! Három-négy, sőt öt feladatot is átugráltunk így, és a gépet az sem zavarta, hogy a statisztika alapján már rég a **FAIL** vonal alatt voltunk! Egyszóval coool...

Persze lehet, hogy a most negatívumként felhozott dolgok, majdan a 3.985.647. küldetésnél pozitívvá fordulnak, elnézést kérünk, hogy nem játszottunk addig!
Azt sem igazán értjük minek ennyi gyakorló feladat. Még a 10. mission is **TRAINING MISSION**, de kábé ugyanolyan nehéz, mint az első... Ha viszont ezeket éles bevetéseknek szánták a programozók, akkor nagyléptékű létszámleépítést kell tartani *PSYGNOSIS*-éknál.

Nem világos még, hogy mit akartak a fiúk a radarokkal. Épületek tetején láthatunk ilyeneket forgolódni, de az égvilágon semmit sem csinálnak mást, csak forgolódnak.
Az „ellenfelek" egy bamba boci szellemi színvonalának nagyságát súrolják, mivel nem nagyon áll szándékukban megtámadni minket, csak dekkolnak a gyepe. Ez még akkor is igaz, ha négyszeres túlerőben vannak! Elég kellemetlen így elpusztítani őket, az embernek szinte lelkiismeretfurdalása van lelőni olyan fickókat, akik a légynek sem ártanak... Sőt, volt olyan is, hogy az ellenség inkább a menekülést választotta a támadás helyett!

A játék egész hangulata egy demora emlékeztet: kiadjuk az utasításokat és nézzük, hogy hogy játszik a gép. Szóval ez egy kicsit unalmas lett...

A grafika „gyönyörű": megüti a '84-es szintet! Pozitív dologként hozhatjuk föl viszont a valóban csodálatosan, sőt szuperül kivitelezett intro-t. (Na meg azt, hogy elég gyorsan kifagy a játék...) A zene átlagos, a digi beszédek elég jól sikerültek, bár egy idő után fárasztóak. A game egyébként fut **A1200**-on is (sajnos). Summa: csak annak a szerencsétlen embernek ajánljuk a játékot, aki szabadidejét őrült stratégiai stuffokkal szokta eltölteni. Különben... hát... izé...

• *TIBSOFT AND STEFA*

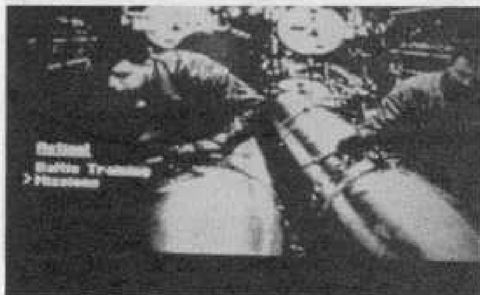
DAS BOOT

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátoréra, ami kivételesen AMIGÁ-n is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk! Azután kezünkbe akadt 2DB *DAS BOOT* feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200**-esünkbe. És mivel leírás még úgysem volt e műről, elhatároztuk, hogy összedobunk valamit róla. Na, most mielőtt valaki teljesen feleslegesen pennát ragadna, elmondjuk, hogy tudunk az azóta már megszűnt ***C-mánia*** féle ismertetőről. Megígérhetjük viszont, hogy ezúttal a téma történelmi hátterének hosszas ecsetelésétől megmenekültök, nem mintha ez olyan unalmas lenne, de nem feltétlenül



érint, illetve érdekel mindenkit. Ez a pár oldal viszont talán nagyobb segítséget fog nyújtani *Das Boot* ügyben...

A szokásos bevezető rizsa után megnyugtatjuk a feltörekvő nemzet tagjait, hogy a program emulátor nélkül is simán fut az 1200-esen. PC-n csak egy mindössze 420K hosszú CGA-EGA-s változatról van tudomásunk, VGA-s feltuningolt verzió még nem járt felénk. Ezek után most már tényleg megpróbálunk belevágni, úgy, mint akik értenek is hozzá. A játék elején szemet gyönyörködtető kép tárul kigúvadó szemeink elé, amelyen egy menekülő tengeralattjáró küzd az őt támadó repülők ellen. A képernyő bal alsó sarkában találhatjuk meg a számunkra igazán fontos menüt, amelynek pontjai a következők:



PREFERENCES:

A játék paramétereinek beállítása. Rendkívül bonyolult..

Graphic Detail: A grafika minősége! **BASIC GRAPHICS** módban nincsenek rasztercsíkok. Nélkülözhetetlen!

World Object Detail: A világ részletességének beállítása.

Sound Control: A hang beállítása. Nyugodtan hagyjuk bekapcsolva, így legalább hallani fogjuk, hogy mikor érkezett rádióüzenet.

Time Compression: Ha **MANUAL SHUT OFF**-on van, akkor az időgyorsításkor (amiről majd még később ejtünk néhány szót) **(szavat? — Gögy)** a gép nem fog visszaváltani 1%-ra automatikusan!

Gun Control: A fegyverek irányításának módja. Amíg azonban **DIRECT CONTROL** esetén a kurzor, vagy az egér kívánt irányba történő nyomásával, vagy mozgatásával tudunk irányítani, addig a **PIVOTAL CONTROL** inverz mozgatást tesz lehetővé **(ez egy szlovák edényféle, amibe a sört öntik — CoVboy)**, ami azt jelenti, hogy például ha a fel kurzorbillentyűt nyomjuk meg, akkor a le irány fog érvényesülni. Mindenki válassza ki a neki szimpatikus eljárást!

Message Removal: Itt azt manipulálhatjuk, hogy az egyes figyelmeztető feliratok mennyi ideig legyenek láthatóak. Javasoljuk a középső állást (ami 5 másodperc), mert különben vagy semmit sem fogunk tudni elovasni a gyors figyelmeztetésekből (angolul nem értők előnyben), vagy idegbetegek leszünk a sok torlódó kiírás hatására.

WAR DIARY:

Hi-score listákat nézhetünk meg vele. Coooool!

DEMONSTRATION:

A gép játékát kísérelhetjük figyelemmel. Az alsó kis panelokra ráclickelve tudunk az egyes szobák között válogatni. Mivel ezek a helyszínek nemcsak a **demo**-ban vannak, hanem a játékban is, ezért majd ott kitárgyaljuk őket.

ACTION:

Tulajdonképpen ez maga a játék, itt tudunk küldetéseket játszani, gyakorolni, káromkodni (de nem eleget!), idegeskedni, resetelni, formattálni,... khmm... elnézést, de mintha egy kicsit elkalandoztunk volna... Szóval ide belépve két lehetőség közül választhatunk: tréningezhetünk, vagy pedig azonnal fejest ugorhatunk valamelyik küldetésbe. Nézzük akkor az elsőt!

Baltic Training: A játékban szereplő összes akciótípust végigszenvedhetjük. Érdemes élni ezzel a lehetőséggel, mivel akinek ezeket sikerül elsajátítania, az már kereshet valamit a küldetésekben. Egyébként két helyen tehetjük próbára magunkat: a vízfelszínen (**SURFACED**), és a víz alatt (**UNDER WATER**). A felszínen a következőket gyakorolhatjuk:

Anti Aircraft: A repülőgépekre vadászva őrjönghetünk egy sort a gépágyúval. Ha a **Preferences** menüben a **GUN CONTROL**-t **PIVOTAL**-ra állítottuk, akkor a fel és a le irányok természetesen ellentétesek lesznek az ágyú irányításánál.

Torpedo Run: Egy ellenséges hajót kell torpedóval a víz alá zavarnunk. Különösebb magyarázat nem nagyon szükséges...

Deck Gun: Szintén hajók ellen kell támadnunk, de most a felszínen egy nagy hatótávolságú ketyerével. Ez a fegyver a feladatok során kiválóan alkalmas lesz szárazföldi célpontok bizgatására is.

Mine Field: Nos ez egy roppant kellemes rész. Aknaszerűségek között kényszerülünk lavírozni a hajónkkal. Egy-két találat bekapása után *GOODBYE WORLD!* Igyekezzünk elmélyíteni tudásunkat ebben a részben, mert különben már az első harci bevetéssel is meggyűlhet a bajunk.

És akkor a víz alatti problémák:

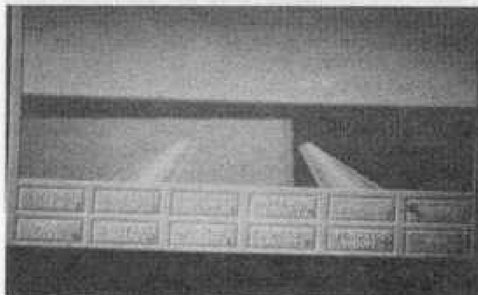
Torpedo Run: Ugyanaz, mint a víz felszíni.

Sub vs Sub: Ez is egy baromi szórakoztató dolog. Szépen beúszkál a screenre egy-két ellenséges submarine, de a jó szeműek pontos célzás esetén könnyen lecsapkodhatják őket a 'SPACE' segítségével!

Depth Charges: Ez viszont már kicsit sok a jóból! Fentről mindenféle vackok süllyednek le (úgy látszik az FKFV takarítóhajója még nem nagyon járt erre!), ezek elől kell elmenekülni. Azaz csak kéne, ha a programozók (számunkra érthetetlen okokból) nem lennének olyan kedvesek, hogy lehetetlenné tegyék a feladat megoldását. Agytrösztök jelentkezését várjuk levélben a probléma megoldására!

Mine Field: Ismételten aknamező, csak most a víz alatt. Szerintünk így könnyebb bújkálni a kis aranyosak között, mint felszínen!

Akkor erről ennyit! Mielőtt valaki felháborodottan rázná az öklét a kezelőbillentyűkkel kapcsolatban, elmondanánk, hogy azért nem írtuk le most, mivel a játékban lévők pontosan megegyeznek ezekkel. A leírás végén megtalálhatjátok őket.



Missions: Végre itt az ideje, hogy valami értelmeset is csináljunk, következzenek az éles bevetések! Mivel az utóbbi hetekben halálra dolgoztam magam, ezért át is adom a szót *STEFÁNAK*, jó szórakozást mindenkinek! *És STEFA BEINDUL!!!*

Kösz szép *TIBSOFT*! Szóval ebben a menüben újabb hármas menük várnak a játékosokra, ahol a különböző beállításokat lehet végrehajtani. Nyomuljunk szépen előre!

DIFFICULTY LEVEL: Az első esetben a számunkra optimális nehézségi fokozatot választhatjuk ki a következők közül:

Introducy: Ez a legkönnyeb fokozat, de szerintem a játék még eleinte ezen a szinten sem piskóta.

Medium: Gyakorlott sub-osok itt élhetik ki magukat. Egyébként középszerű.

Realistic: Ez a legbikább lehetőség, csak öngyilkosjelölteknek! Annál is inkább, mivel ebben a módban nem használhatunk néhány barbatrükköt (10 éven aluliak előnyben!). Ilyen például az a nehezítés, hogy nincs külső nézet, a torpedókat a valósághoz hűen csak a hajó hossztengelyében tudjuk kilőni. Jöhet a következő pont!

U-BOAT TYPE: A tengeralattjáró típusának kijelölése.

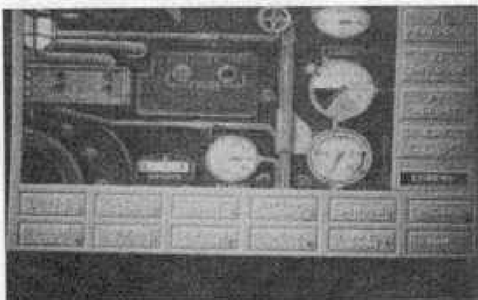
Három SUB áll a rendelkezésünkre (**TYPE VII, CLASS VII-B, NEW VII-C**). A minőségi sorrend is körülbelül ilyen, ezért mi az utolsót favorizáljuk. Aki szereti az izgalmakat, annak ajánljuk a különbségek felkutatását (biztosan van), de sajnos nem vagyunk szakértők a haditechnikának ezen a szintjén.

HISTORICAL ACCURACY: A történelmi hitelességet lehet fokozni, vagy lefokozni.

Torpedo Performance: Erre clickelve két lehetőség közül választhatunk, amelyek a torpedók kilövés utáni viselkedését fogják meghatározni. **Actual** esetén a torpedónkat elsodorhatja a víz, a **Flawless** segítségével ez a kellemetlenség kiküszöbölhető.

Survivability: A hajó javítására vonatkozó alternatívákat tartalmazza. A **FAST ON-BOARD REPAIRS** gyors bütykölést jelent, amit a sub legénysége helyben végez el. A **SLOW ON-BOARD REPAIRS** pedig értelemszerűen egy kicsit lassabb munkatempót feltételez, de még ez sem rossz. A **REPAIR ONLY IN SHIPYARD** a szereléseket csak a kikötőben teszi lehetővé. Elég cikis, de egyszer ki lehet próbálni. Van mód azonban arra is, hogy rádiós úton kérjünk segítséget, bár amikor százezren jönnek ránk, kinek jutna eszébe az ágyúk helyett a **SOKOL**-lal szórakozni.

Equipment: A felszereltség milyenségét dönthetjük el. Az **UP TO 1941** az említett évszám előtti, míg az **AFTER 1941** az utáni ellátottságot fogja jelenteni. A fő eltérés abban nyilvánul meg, hogy a kőkori típusokban kevesebb féle torpedót építettek be. Maradjunk tehát a másodiknál!



DAS BOOT MISSION:

Miután sikeresen beállítottunk mindent, a küldetés menübe érkezve válogathatunk a feladatok között. Nagyon pozitív dolog volt a game programozóitól, hogy a missziókat nem tették egymástól függővé, ezért kedvünk szerint kísérelhetjük meg véghez vinni azokat, az általunk meghatározott sorrendben. Ez azért is frankó, mert a pályák (szerencsére) nagyon eltérőek, más-más problémák elé állítják a játékosokat. Egyetlen bánat csupán az, hogy a színterek száma kicsit kevésre sikeredett. Na nem azért mintha az egyes feladványok túl könnyűek lennének, figyelembe véve azt a rengeteg választható nehezítést, amit a készítőknek sikerült belegyömöszölniük a játékba. Nem tudjuk, hogy ti hogy vagytok vele, de nekünk nagyon hiányoztak a további küldetések. Na mindegy, nézzük miből élünk! Valamelyik bevetésre ráclickelve rövid ismertetőt kapunk az előttünk álló nehézségekről. Előbb az elsőtisztünk helyzetjelentését olvashatjuk végig a körzetünkben jelenleg uralkodó állapotokról, majd egy tömör tájékoztatást kapunk a tulajdonképpeni feladatunkról. Mivel angol nyelvtudásunk jelen pillanatban nem áll a legfelső fokon, a fordítások esetleges pontatlanságáért előre is elnézést kérünk.

Fjord Summary: Cirkálnunk kell a fjord bejáratánál, és hírt adnunk az ott tapasztalt hajózási tevékenységekről (de hol vannak a hajók???). Ezután várakozzunk további parancsra, azaz vigyázó szemetek a **SOKOL**-ra vessétek!

Artic Mission: Az ellenség a **HUNTER KILLER** (a kis aranyosak) hadosztályából hátrahagyott 3 hajót a tiszteletünkre az okból, hogy megakadályozzák tengeralattjárónk kitörési kísérletét ami a jégfolyosóból az Északi-tengerre irányulna. Mérjük be, majd nyírjuk ki a hajókat! Abban az esetben ha lemerülünk a felszín alá, elkerülhető a légi támadás.

Gibraltar: Egyetlen esélyünk maradt, átkelni a Gibraltári-szoroson. A szerencse az időjárás alakjában siet segítségünkre, hiszen a köd jótékony leple alatt megpróbálhatunk átcsusszanni az ellenséges vonalak között (szép kis trükk lesz!). A dolog kellemetlen oldalát az adja, hogy amíg az átjutás nem sikerül, addig nem merülhetünk le.

North Atlantic Mission: Egy elfogott, majd megfejtett üzenet egy HX 79-es konvoj közeledését adja tudtunkra nyugat felől, a pontos koordinátáik viszont (sajnos) ismeretlenek. Ha véletlenül felfedeznének, vagy netán beléjük botlanánk, azonnal lépjünk rádiós összeköttetésbe a parancsnoksággal, ahonnan a további parancsokat kapjuk az ellenség kinyiffantására. Tisztünk valamiféle találkozási pontot is emleget keleten, valószínűleg ide tart a hajóhad. Az ütközet színhelyén számítsunk erős légitámadásra. Ha ezekkel leszámoltunk, lehetőségünk adódik még arra is, hogy egy ún. **WOLFPACK**-hez csatlakozva résztvehetünk az **ARK ROYAL** repülőgéphordozó elpusztításában.

Biscay Mission: A legújabb jelentések szerint a megszállt Franciaország nyugati partvidékén található főhadiszállásunk közelében ellenséges hadi tevékenységeket észleltek, amelyek tengeralattjárók formájában nyilvánultak meg. Ezek az egységek vagy a kikötőbe beérkező, vagy az éppen onnan kiinduló hajókra várnak, hogy aztán meglepetésszerűen letámadják azokat. Légi felderítésünk eredményes munkájának következtében azonban **JUNKER 280**-as gépeink sorozatos mélységi bombázásokkal meghátrálásra késztették a **sub**-okat. Hírszerzésünk mégis arra gyanakszik, hogy az ellenség elfogta az egyik U-570 típusú tengeralattjárónkat, és hazatérő hajónak álcázva magát a támaszpontunk felé tart. Feladatunk az **U-BOAT-570** megsemmisítése!

BEGIN (GAME)

S végre itt a várva-várt szimulátor! A képernyő felső kétharmadát a különféle ikonok által előcsalogatott kép foglalja el, míg alul kapcsolókat látjuk két sorban:

Over View: Külső nézet, amelyet a **'SHIFT'** és a kurzormozgató billentyűk segítségével tudunk forgatni. Nagy segítséget jelent ez a mozgatás például akkor, mikor egy aknazáron kell átevickélnünk. A játéktér ablak bal felső sarkában ekkor két adat olvasható le. Amíg a **HEADING** értéke a elfordulás szögét mutatja, addig a **SPEED** járművünk sebességéről nyújt tájékoztatást. A maximális értéke felszínen 12, a felszín alatt 6 csomó lehet óránként.

Deck gun: Fedélzeti ágyú, mellyel hajókat vagy hidakon kiépített állásokat támadhatunk meg. A lőszerrel azonban csínján bánjunk, mert az alkotók nem voltak valami bőkezűek ezen a téren.

Conn: Kilátás a fedélzeti hídról. Az ikon víz alatti használatát csak erős idegzetűeknek ajánljuk.

Anti Aircraft: Golyószóró repülőgépek ellen. Használatára ugyanaz vonatkozik, mint az ágyúra. Figyeljünk a municióra!

Binocs: Látcső, melynek segítségével felszíni menetben végezhetünk torpedóvetést. Ha ellenség van a láthatáron az **'M'** billentyű megnyomásával be tudjuk mérni az ellenség helyzetét, újabb megnyomására pedig pontos képet kaphatunk a haladási irányáról, sebességéről. Ezeknek az adatoknak a birtokában meg már gyerekjáték a pontos találatok bevitele. A monitor bal sarkában lévő adatok közül a **BEARING** a cső irányítottságát mutatja, a **CONTACT** pedig a hajónk és a cél távolságát.

Orders: A küldetés leírását olvashatjuk végig újból.

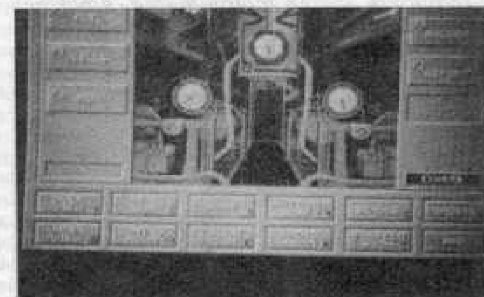
Under View: Víz alatti nézet. Működése hasonlatos az **OVER VIEW**-hez. Eddig nem tapasztalt adat a **DEPTH**, ami a mélységet hivatott megjeleníteni. Érdekesség, hogy a merülésnél, illetve mélységből történő felemelkedés során (ha nem nyomjuk folyamatosan a billentyűket) a tengeralattjárónk 12-nél automatikusan megáll. Ennek a titoknak a kulcsa a periszkóp használatában rejlik, amely csak e mélység felett biztosít kilátást.

Control Room: Vezérlőterem, az első komolyabb tárgyalást igénylő szoba. A felső képen a torpedócsövek kijelzői, az iránytű, a sebesség jelző berendezés, a mélységmérő, stb. kaptak helyet. A jobb oldali felső ikonnal a periszkópba bámulhatunk bele. A **DAY BOOK** felirat megnyomására az eddig végzett munkánk összesítésébe nyerhetünk bepillantást. Áldásos tevékenységünknek ezen típusú járművek ihatják meg a levét:

Aircraft Carriers	- rep.gép anyahajók
Destroyers	- rombolók
Escort Ships	- kísérő hajók
Submarines	- tengeralattjárók
Merchant Shipping	- kereskedő hajók
Planes	- repülők

Rendelkezésünkre áll még a **REPORT** kapcsoló is, amely százalékos információt ad a szobák (**ENGINE, TORPEDO, RADIO, CONTROL**), illetve a hajtóerő (**PROPULSION**) állapotáról, valamint a lőszer utánpótlást tudatja velünk (**DECK GUN SHELLS, TORPEDOES, ANTI AIRCRAFT**).

Az **ABANDON SHIP** kapcsolóval az akció idő előtti befejezését, a játék feladását érhetjük el. Nyomás a következő helyiségbe!



Engine Room: Jelenleg a gépházban vagyunk. Az oldalsó ikonok nyomkodásával Nestle helyett fontos infokat kaphatunk. Az üzemanyag (**FUEL**) szintje, és a villamos energiát tároló cellák (**CELLS**) feltöltöttsége döntően befolyásolja hajónk haladását, mivel a tengeralattjárót a felszínen diesel, a víz alatt elektromos motor működteti. Nagy fontosságúak még ezeken kívül a levegő (**AIR**), és a ballaszt tartályok (**BALLAST**) állapota is. Ebben a szobában is kérhetünk jelentést (**REPORT**), ami a hajó bal (**PORT DIESEL ENGINE**), illetve jobb (**STARBOARD DIESEL ENGINE**) oldali motorjának, az elektromos hajtóerőnek (**ELECTRIC PROPULSION**), az üzemanyagnak (**DIESEL FUEL**), és az elemeknek a pillanatnyi állapotát tükrözi. Next room!

Radio Room: A legszórakoztatóbb hely az egész játékban, ahol érdemes lesz majd kicsit elhülyéskedni! Mikor üzenetet küldünk, vagy kapunk a gép kitűnően szimulálja a **SOKOL** hangját. Elsőként nézzük meg talán az üzenetek küldését:

Send: Mivel a **MESSAGE DESTINATION** használatával nem vagyunk teljesen tisztában, és nem akarunk kapitális ökörségeket leírni, ezért maradjunk annyiban, hogy három rendeltetési

hely közül választhatjuk ki a nekünk leginkább megfelelőt, azt, ahová majd az üzeneteink be fognak futni. A **TRANSMIT MESSAGE** ablak kódtípusaival (**DIANNA, ENIGMA, TRITON**) kedvünk szerint rejtjelezhetjük rádióadásainkat. Miután a **SEND** kapcsolóval elküldtünk valamit az előregyártott mondatokból, a **RECEIVE LOG**-gal próbáljunk fogni valamit.

Receive: Ha már küldtek nekünk szöveget, clickeljünk rá a mondatra (persze csak ha rejtjelezve van), majd nyomjunk rá sorban a három lehetséges kód kapcsolójára. Ha minden igaz, akkor a betűk előbb-utóbb úgy rendeződtek át, hogy egy ékes angolsággal megszerkesztett karattyolást olvashatunk. Ha azonban még mindig nem jött ki értelmes duma, akkor valószínű, hogy az ellenfél egyik üzenetét sikerült elkapni. Már csak meg kéne fejteni! Türelmes munkával ez is lehetséges, ha a **RECEIVED MESSAGE** felirat alatt látható három pár nyilacskával bénázunk egy darabig. Abban az esetben, ha válaszolni szeretnénk valamire, nyomjunk rá egyet a **SEND LOG**-ra, és újra kezdődhet a mulatság. Természetesen a többi helyszínhez hasonlóan az **EXIT**-tel innen is ki tudunk szállni. Kitartás, már csak kettő van!

Torpedo Room: A torpedók betöltése, illetve kivétele történhet az oldalsó kapcsolók használatával, vagy a záróajtókra való ráclickeléssel. Az **AFT**-tal a torpedók listáját vehetjük szemügyre. Kívánság szerint lehet átcsoportosítani a különféle típusok között, azt azonban mindig vegyük figyelembe, hogy az össz torpedók száma behatárolt. A **REPORT** opció itt most a csövek státuszáról, és a torpedók fajta szerinti megoszlásáról tudósít.

Map: A térképszobában a tengeralattjáró helyzete (**SUB POSITION**) mellett, még annak a szektornak a koordinátáiról szerezhetünk tudomást, amely felé a hajónk éppen halad. Ezt a pontot a **WAYPOINT** feliratú kapcsolóval tudjuk megadni, vagy adott szituációban megváltoztatni. A térkép kis négyzetét az egér segítségével mozgatva minden egyes szektort bevizsgálhatunk. Munkánkat nagy mértékben megkönnyíti a nagyítás (**BLOW UP**) funkció. Ennek mértékét a **MAPE SCALE** ablak mutatja százalékban kifejezve. Ha kijelöltünk egy iránypontot, és mozgásunkat semmilyen akadály sem zavarja, bekapcsolhatjuk az időgyorsítást (**TIME COMPRESSOR**). Maximális állapotában négyszeres lehet. Az óra szerepe számunkra eddig rejtve maradt, talán erről majd legközelebb...

Amíg mi kellőképpen kiörjöngtük magunkat a kapcsolók és szobák forgatagában, addig *TIBSOFT* előrukkolt egy adag tippel, amihez még én is hozzá csaptam egy párat, szóval most ezek jönnek:

TIPPEK:

- Ha repülőgépek támadnak minket, és a gépágyú neadj'isten elromlott, merüljünk a kétségbeesés feneketlen bugyra helyett a víz alá, így kihúzhatjuk a javítási munkálatok idejét (Aki az elején a **REPAIR ONLY IN SHIPYARD**-ot állította be, az most kapálja el magát!)!
- Ha térképen vagyunk, és aknamező van előttünk, akkor az idő (**TIME COMPRESSOR**) automatikusan visszavált 1%-ra. Viszont ha a sebességünk még így is 6 és 12 csomó között van, akkor **AZONNAL VÁLTSUNK VISSZA A TATRA ÉS CSÖKKENTSÜK LE A SEBESSÉGÜNKET**, mivel egy-két akna beszedése a hajó **AZONNALI ELVESZTÉSÉT EREDMÉNYEZHETI!!!**
- Ne lepődjünk meg, ha a vízen, vagy a víz alatt csak félsebességgel száguldozhatunk: valószínűleg meghibásodott valamelyik motor!
- Hátrafelé is tudunk haladni: ehhez elég ha a sebességet 0-ra csökkentjük, majd ezután folyamatosan nyomjuk a '—' billentyűt!
- A periszkóp (';') a vízfelszínen is használható!
- A legátkosabb dolog, ha a hajó motorterét éri a találat. Ebben az esetben ugyanis mind a két motor tönkrevágódik, és leáll, mi meg szépen kiléphetünk a játékból...
- Ha víziaknák közt lavírozunk, akár a felszínen, akár alatta, mindig külső nézetből tegyük, mert így a forgatási lehetőség segítségével sokkal jobban átlátható a terep!
- Még egy ötlet az aknazár kijátszására. Amikor először megjelennek a kis aranyosak, menjünk hozzájuk olyan közel, amilyen közel csak lehet. Ekkor nézzünk be valamelyik szobába, teljesen mindegy hová, váltsunk vissza a fedélzeti hídra, és csodák csodájára az aknák ugyanolyan messze lesznek, mint mikor elsőként megláttuk őket, ugyanakkor mi azért haladtunk előre egy kicsit. Igaz ugyan, hogy a továbbjutás eme módja elég lassú, de van egy hatalmas előnye is. Ha olyan helyzetbe kerültünk, hogy látjuk, sehogysem férünk el az aknák melett, között, alatt, felett, akkor egy ilyen trükkös váltással egycsapásra megváltoztathatjuk a robbanó játékszerek elhelyezkedését. Hiába, semmilyen játék sem lehet tökéletes!
- Torpedó kilövésekor a célpont akár lőtávolságon kívül is lehet. Ilyenkor úgy néz ki, mintha csak a körvonalait rajzolták volna meg. Ekkor felesleges rá torpedót kilőni: mielőtt elérné a célpontot, megsemmisül.
- Az 'S' billentyűvel kikapcsolhatjuk a hajót. Ennek mondjuk csak a **DECK GUN**nál lenne értelme, mivel azt saját magunk ellen lehet fordítani, s esetleg ebben a pozitúrában lelőhetnénk saját hajónkat (utána meg saját magunkat is, hogy hogy lehettünk ilyen marhák (ja, mielőtt valaki azt mondaná, hogy lábbal tiporjuk a nők egyenjogúságát), vagy hogy lehettünk ekkora tehenek!). Viszont ha kikapcsoljuk a hajót, akkor elméletileg ilyen irányba is szabadna lőni. Nos, nem szabad...
- Akcióink során az ellenség azonban nemcsak hajók, tengeralattjárók, vagy repülők formájában szabadulhat ránk, hanem parti egységek is nehezíthetik a dolgunkat. Ilyenek például az első pályán, a fjord belsejében levő hidakon elhelyezett hadállások, amelyek folyamatosan próbálnak minket telibe trafálni. Ezért aztán ha nem szeretnénk súlyos sérüléseket szenvedni, már időben kezdjük el az ágyúzásukat a **DECK GUN**-nal (milyen kár, hogy ezt nem lehet gyakorolni a **BALTIC TRAINIG**-ben).
- A küldetésekben gyakran előfordul az is, hogy állandó légitámadásoknak vagyunk kitéve. Érdemes tehát azelőtt belevetnünk magunkat az **ANTI-AIRCRAFT** harcmodor rejtelmeibe, mielőtt bármilyen hadszintéren próbálkoznánk valamilyen svédcsavarral (ha van rá mód, inkább a kurzorbillentyűkkel próbáljunk operálni, minthogy az egérrel kelljen össze-vissza görcsölni, és egy-egy fantasztikus fordulás keretében minden mozdíthatót lelökjünk az asztalról!).
- Szerezd be minél előbb a játékot!

ÉRTÉKELÉS

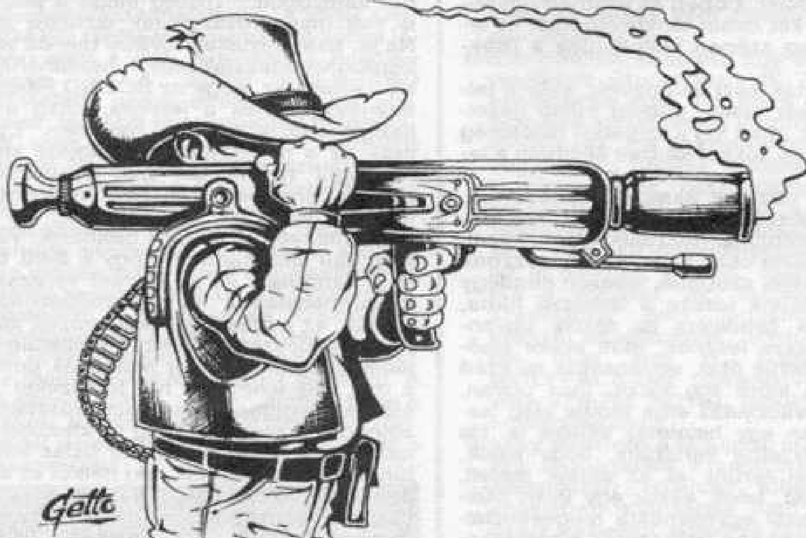
Azt gondoljuk, hogy aki figyelmesen végigböngészte a leírást, és már megpróbált csak egy picit is belemerülni a játékba, az teljes mértékben megbizonyosodhatott arról, hogy nem tett rossz lóra akkor, amikor ezt a proggy-t beszerezte. Nem a program grafikája az ami megragadja az embert első látásra, de a téma jellegének és az 1991-es szintnek pontosan megfelel. A hanghatások sem bődületesek, bár azok után, hogy a napokban letöröltük a port két ***CHAMPIONS OF RAJ*** feliratú lemezről, és megpróbáltuk betölteni, és már ott lehidaltunk amikor meghallottuk azt az indiai stílusúnak tervezett, és zenének nevezett szánalmas, ocsmány zörgést ami a hangszóróból vinnyogott... (pedig maga a játék nem is volt olyan rossz, csak iszonyú lassú!). Na jó, nem folytatjuk tovább mielőtt teljesen bepipulva igazságtalanul bántanánk valakit. Lényeg az, hogy az SOUND FX-ek is jól beleilleszkednek a játékba, főleg a rádió hangja tetszik nekünk baromira. Egyedül csak az a momentum okozott kis kiábrándultságot (amint azt már említettük is), hogy a *Three-Sixty* cég nem kényeztetett el minket feladatok sokaságával, és ezért némi hiányérzet maradt bennünk. Végül is meg kell állapítanunk, hogy a **DAS BOOT**-ot a hangulata és az egyéni varázsa teszi megunhatatlanná és felejthetelenné. Reméljük, ez a leírás sokakat késztet majd arra, hogy beszerezzék ezt a méltatlanul elfeledett programot, vagy leemeljék polcukról a már rég eltűntnek hitt lemezeket. S mielőtt a megígért billentyűzetkiosztást leközölnénk, itt ragadjuk meg az alkalmat, hogy még egyszer kinyilvánítsuk hálás köszönetünket ***MR.TOPIC***-nak, aki nélkül ez a leírás nem jött volna létre. Kellemes nyaralást (Balatonborzasztóalsón), és szerencsés tengeralattjárást mindenkinek (valahogy húzzátok ki a következő CoV-ig!)!

Kezelőbillentyűk:

'**ESC**': kilépés (mert ugye mindig a legfontosabbal kell kezdeni!)
'+/—': gyorsítás/lassítás
'**SHIFT**'+'**kurzorbill**.': a táj forgatása
'**SHIFT**'+'+/—': közelítés/távolítás
'**1**': külső nézet
'**2**': ágyú
'**3**': fedélzet
'**4**': repülőgépek elleni gépágyú
'**5**': messzelátó
'**6**': a küldetés leírása
'**7**': periszkóp
'**S**': a hajó eltüntetése
'**M**': célpont bemérése
'**Q**': víz alatti nézet
'**P**': pause
'**W**': vezérlőterem
  '**F1**': periszkóp (csak 12 felett!)
  '**F2**': napló (játék adatokkal telve)
  '**F3**': jelentés a hajó állapotáról
'**E**': gépház
  '**F1**': a benzin állapota
  '**F2**': a cellák állapota
  '**F3**': a levegő állapota
  '**F5**': ballaszt
  '**F7**': jelentés a motorokról
'**R**': rádiósszoba
  '**F1**': üzenet küldése
    '**F1: F2: F3**': üzenet rendeltetési helye
    '**F4: F5: F5**': a választható kódok
    '**F8**': átváltás üzenetek fogadására
    '**F9: F10**': az üzenet elküldése
    '**ESC**': cancel
  '**F2**': üzenetek fogadása
    '**F1**': az üzenet nincs kódolva
    '**F2: F3: F4**': a lehetséges kódtípusok
    '**F5**': ellenséges kód megfejtése (használd a nyilakat!)
    '**F8**': átváltás üzenet küldésére
    '**ESC**': cancel
'**T**': torpedósszoba
  '**F1: F2: F3: F4**': a torpedók betétele/kivétele a csövekbe/ből
  '**F5**': a torpedók átcsoportosítása
  '**F7**': jelentés a torpedókról, és a csövek állapotáról
'**Y**': térképszoba
  '**F1**': nagyítás
  '**F2**': iránypont kijelölése
  '**F3**': időgyorsítás
  '**ESC**': a torpedósszoba elhagyása
Na erről ennyit! Viszlát!

• *TIBSOFT & STEFA*

ALIEN BREED 2.



Ha valakinek azt mondják *Team 17*, szinte biztos, hogy minőségileg igen jól kidolgozott akciójátékokra gondol. Az ***Alien Breed II***. esetében sincs ez másképp, mindössze egy kis gógyi is kell a jó joystickon kívül a szintek végigviteléhez.
Eleddig a PC mellett az Amigák között csak **A1200**-as verzióról tudunk, úgyhogy a kódok is erre jók! Na, ennyi maszlag után akár kezhetjük is!

OPTIONS

A szokásos beállításokon kívül itt tudjuk kiválasztani, hogy milyen ipsével akarjuk végignyomni a pályákat. A figurák között joyjal választhatunk, a tűzgomb megnyomására infokat kaphatunk az adott manuszról. Ezek pedig a következők:
START WEAPON - indítófegyverzet (milyen fegyverrel indulunk);
TOOLS - egyéb cuccok és azok minősége;
CREDITS - indulótőke(hal);
KEYS - kezdetben ennyi kulcs van nála;
Véleményünk szerint szinte tök mindegy, hogy kivel játszunk, nagyjából egyformán erősek a karakterek!

TERMINÁLOK

Ezek amolyan számítógépszerűségek, általában egy-két darabot találhatunk belőlük szintenként. Ha vásárolni akarunk, akkor álljunk egy ilyen elé és nyomjuk meg a '**SPACE**'-t! Ekkor egy menüt kapunk, mint az éttermekben:
Weapon Supplies: Vidám kis ketyeréket vehetünk párezer credites áron (Gábor Áron...) **(Mennyibe kerül a Bryan? — CoVboy)**. Mindegyikből 3 fajta van (mint a mesében): pocsék (**LOW**), átlagos (**MEDIUM**) és zuppppppeeeerrrr (**HIGH**)!!!

Tool Supplies: Egyéb dolgok. Az **AMMO** ugye táp a fegyvereink részére, a **FIRST AID** az egy fehér doboz rajta vörös kereszttel, de hogy mire jó azt nem áruljuk el... **KEY PACK** fedőnév alatt egy csomó kulcsot, azaz kulcscsomót szerezhetünk, ami egy titokzatos, leginkább ajtó névvel illetett micsoda kibontásához nélkülözhetetlen. **EXTRA LIFE CLONE** név mögé bújva plusz életeket vehetünk... azaz csak vehetnénk, ha lennénk olyan marhák a játék során erre pénzt gyűjteni...

Végezetül annyit még megjegyeznénk, hogy **AMMO**-t és **1st AID**-et a pályákon elszórva találhatunk, úgyhogy ha a közelünkben van egy, akkor nem érdemes erre költeni...
Mission Objective: A küldetés leírása. Teljesen felesleges volt berakni a játékba, hiszen mi úgy is leírjuk...
Game Statistics: Igen, tényleg az amire gondolsz! Hogy mi? Ez: **Player Points** (???); **Credit Limit** — pénzünk mennyisége; **Aliens Killed** — itt azt tekinthetjük meg, hogy hány idegent küldtünk az örök vadászmezőkre; **Shots Fired** — ellőtt skulók száma; **Doors Opened** — kinyitott ajtók száma; **Current Weapon** — az aktuális fegyver típusa.
Az ezek alatt látható listában a fegyver(ek) adatait láthatjuk. Ami **NONE**, abból ugye nincs, amiből meg van (megvan!), **STATUS** jelentést kapunk. Ez lehet **STATUS 1,2** és **3**, vagyis rossz, közepes és lol!
Intex Infobase: A játékkal kapcsolatos infok. Leírhatatlanul hasznosak...

KÜLDETÉSEK

Level 1
Ez tulajdonképpen egy bevezető feladat, mindössze a jobb felső sarokban lévő bejáratig kell elvergődnünk (**ENTRANCE 1**)! Roppant szórakoztató dolog ám, ha egy helikopter elkap minket, ugyanis azonnal meghalunk.
Level 2 (353828)
A starthelyről induljunk el balra és itt találhatunk egy ajtót. Ezen bemenve haladjunk balra. Ha minden klappol, akkor ebben a teremben egy kereszt alakú micsoda közepén egy forgó hogyishívjákot láthatunk. (Na, ezt jól megmondtuk! Reméljük azért elég világos...) Lőjük le a forgó izét, illetve a többi ilyet is keressük meg (összesen 8 db. van). Ha ez megvan, egy rendkívül undorító női hang elkezd visszafelé számolni és a képernyő piros lesz. Ez egy állati vidám dolgot takar: ha nem sikerül pár másodperc alatt elérnünk a liftet, szépen kezdhetjük elölről a játékot! Akkor is megtörténhet ez velünk (és ez a legidegesítőbb!), ha még három életünk lett volna hátra. A „futkosás a kijárathoz" c. dolog egyébként majd' minen szinten előfordul. Klassz...

Level 3 (108383)
A feladat nem túl bonyolult, de ez a szint nagyobb szívatás, mint ahogy az első rákacsintásra látszik! Szóval a lényeg: (ragadjon a bélyeg) a pálya felső részén lévő **TERMINAL 1**-et kell megsemmisíteni, majd ezután elfutni a jobb felső sarokban lévő Decklift-hez!
Level 4 (370101)
Egy különleges kulcs megszerzése a cél, ami nélkülözhetetlen a következő szintre jutáshoz. Ha megvan: go to lift... de gyorsan!
Level 5 (982822)
Ez volt a kedvencünk, a szadista befejezés miatt! Első tehendőnk az legyen, hogy keressünk a pálya jobb felső részén egy terminált, *ami előtt egy piros* kör van. Érjünk hozzá, ekkor elkezdődik a szokásos detonáció előtti visszaszámlálás. Fussunk le a pálya közepén a Decklift-hez. Ha minden stimmel a lifthez vezető utat egy fal lezárja és a futószalag a lábunk ajatt elkezd mozogni. Ekkor **EGYFOLYTÁBAN** húzzuk lefelé a joy-t. Kisvártatva felülről egy szögekkel teli fal scrollozódik felénk, és mielőtt elérne minket, az alattunk lévő fal megnyílik. Huhh...
Level 6 (847464)
Tipikus jobbra rohanós pálya. Röviden tehát nincs más dolgunk, minthogy a visszaszámlálás befejezése előtt elérjük a jobb oldalt található liftet.
Level 7 (737373)
Elég egyszerű (de nagyszerű) pálya... A starttól tépjünk felfelé. A szint legtetején találhatunk egy termet, ahol leginkább gépágyúra emlékeztető kerek vackok lövöldöznek. Ennek a teremnek a bal felében, alul lelhetünk egy agyút. Ettől jobbra egy **HIT** felirat van a földre írva, alatta egy piros gombbal. Egyszerű nem? Nem??? Na, mindegy. A lényeg az, hogy lőjünk bele ebbe a piros gombba és meneküljünk a liftig.
Level 8 (928112)
Első feladatként szerezzük meg a titkos kulcsot, ami a bal felső sarokban található narancssárga kártya. Ezután megkezdődik a visszaszámlálás. A szint leírása alapján arra következtettünk, (CoVetkeztettünk...) hogy bizonyos fehér kupolákat is szét kell lőni. Ezek a kulcstól jobbra, fent találhatóak!
Level 9 (287364)
Hasonlóan nagy rohanós szint, mint a **Level 6**, vagyis gyerünk jobbra! De hátra ne nézz!
Level 10 (193831)
Na, ez mókás dolog lesz gyerekek! Csak nagyjából tudjuk leírni, hogy mit is kell csinálni. Tehát: észak-keleten kell levágni valamit (nem tehenet) lángvágoval és valami gázömlést betömni.. (?)
Level 11 (090921)
Fut a Csepel... khmm... elnézést. Mondjuk nem sokat tévedtünk, mivel ez is futás, akár a **Level 9**!
Level 12 (309383)
A starttól keletre haladva meg kell semmisíteni a védelmi rendszer központját!
Level 13 (101221)
Négy gyűrűt kell megóngyilkolnunk. Ezek piros színűek, és külön teremben állnak. Egy ilyet például találhatunk a pálya bal alsó sarkában egy halom ajtó mögött...
Level 14 (103992)
Szörnyű, hogy milyen szörnyűek ezek a szörnyszülött szörnyek, amik szörnyen bántanak minket. De a leggszörnyűbb szörny, aki szörnyen nagy, pont a pálya közepén terpeszkedik. Benne találhatunk kék szörnyűségeket, ezeket kell lelőnünk, majd szörnyen gyorsan a lifthez rohannunk.!

Még annyit, hogy óvakodjunk a főszörny szörnyű lövésétől, ugyanis egy bekapása azonnali halált okoz!

Level 15 (998112)
Elég nagy őrület ez a level: négy kulcsot kell megszereznünk. Ha emlékezetünk nem csal, az egyiket a bal alsó sarokban lelhetjük. Ezek a „kulcsok" kék színű gömbök, de akkor nem tudjuk, hogy mitől kulcsok! Bonyolult ügy...
Well, ha megvannak, irány a keleti szárnyban lévő lift!

Level 16 (125332)
Ismét friss levegő!!! Szaladjunk lefelé, majd balra és keressük meg a jobb alsó sarokban lévő hidat. Ez a bejárat az utolsó pályára!

Level 17 (091233)
Tisztára shoot 'em up rész: 6 élettel nyomás felfelé. Évekig tartó gyaloglás után megfelelhetjük a szörnykirálynőt. Már „csak" őt kell hűvösre vágnunk... Még ha lenne esély is rá...

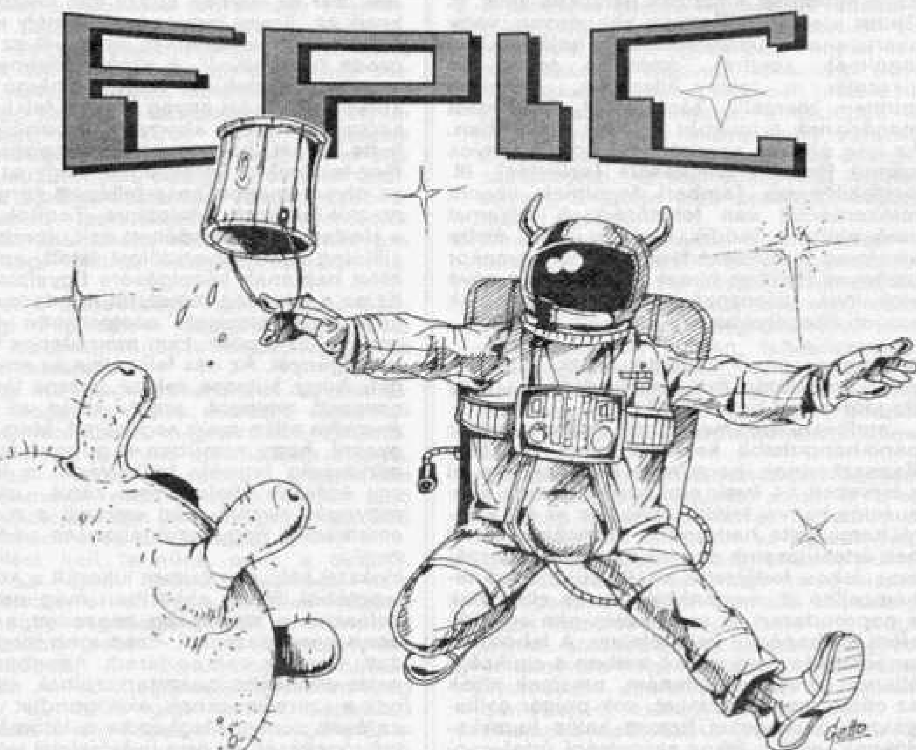
TIPPEK

- Vannak a pályán elszórva kis négyzetszerűségek (sárgák, mint a japánok), ezekhez ha közel megyünk, egy szép kis alien bújik ki belőlük. Egyszóval kerüljük az ilyet...
- Ha van scannerünk, akkor az '**M**' billentyűvel használhatjuk azt. Itt egy (vagy két) szám mutatja a játékos(ok) helyzetét.
- Minden futószalag csak abba az irányba visz, amit az előtte és mögötte lévő nyilak jeleznek. Ha ezzel ellentétesen próbálnak haladni, AZONNAL MEGHALUNK!!!
- Bár a leírás elején azt írtuk, hogy a karakterek egyformán jók, mi mégis *STONE*-t ajánljuk, mivel neki már kezdéskor is van pénze, a fegyvere is elég erős (azért *STONE*...) és van scannere.
- A rohangálós pályákon gyakran megeshet, hogy háromfelé mehetünk. Ebből kettő zsákutca, általában persze az a helyes út, ahol a legtöbb idegen kavar...
- Ha a visszaszámlálás már zajlik, teljes erőbedobással nyomuljunk a kijárathoz, hogy még odaérjünk a detonáció bekövetkezte előtt. Lehet, hogy vesztünk egykét életet, de ha nem sikerül eljutnunk a liftig, akkor az egész játékot elveszíthetjük!!!
- Ha fegyvert veszünk, attól még a régit is használhatjuk!

Huhh... Eléggé lefárasztott minket a játék... Hmm... Hát nem panaszkodni akarunk, de a *Team 17* gárdája egy picit elvetette a sulykot. A game ugyanis bosszantóan nehéz és teljesen irreális annak az esélye, hogy valaha is végig fogjátok játszani pályakódok nélkül. Na meg persze e nélkül a leírás nélkül. (Eközben elgondolkoztunk azon, hogy milyen szerény emberek is vagyunk!)

Ja, mielőtt elfelejtenénk: a grafika szuper (főleg az állóképeknél), a hangok detto! (Szóltál? — Getto) Annak ellenére, hogy így lestrapált minket, nem bánnánk ha „*Csapat 17*"-ek egy harmadik részt is összekotyvasztanának belőle...

• *TIBSOFT AND STEFA*



„Fogalom születik egy magasan fejlett technikával kidolgozott egyszemélyes csatahajó formájában. Egyedülálló rombolóerő, olyan pusztítóhatás, amely a megfelelő kezekben képes bármilyen galaktikus alvilági erő megfékezésére. A az új fogalom neve Epic. Háromdimenziós eposz, mely minden tekintetben: sebesség, grafikai részletesség, és játszhatóság szempontjából mérföldkő a vektortechnológia történetében. Jó reflexeket, fanatizmust és csavaros észjárást igénylő küldetések vezetnek el bennünket a világűr és ezen tudományosan fantasztikus rendszer felfedezéséig."

A történet kezdetét veszi...... Szövetségi időszámítás 6014. június 12. [Minden helyi és interplanetáris tv-társaság megszakítja adását. A **Sub-Tropic News** különleges híradója következik. A riporter *Farran Dysal* és *Fed-Tel*]

„Legfrisebb értesüléseink szerint a **Maas-Neotek** szükségállapoti bizottság, **Maganellic** riport címmel közzé tette álláspontját. Mint mindannyian tudjuk, napunk, **Maganellic**, a 12-es osztályú csillagok közé tartozik. A jelentésbe foglaltak szerint napunk hamarosan életének utolsó rövid szakaszába lép. A bizottság tudományos szakemberei szokatlan rétegekre bukkantak csillagunk magja körül. Amennyiben állításuk igaz, a jelenség beláthatatlan következményekkel járhat bolygónk lakosságára nézve. Tekintve, hogy... hmm, nos, élő közvetítésben kapcsoljuk *Jarl Refneck*et, aki jelenleg a **Midtern Tudományos Laboratórium** területén tartózkodik..."

[A képernyő ezek után a laboratórium épületét mutatja. Lassan sötétedik. A **Midtern** társaság székháza egy óriási, márványlapokkal burkolt térről egységes tömegként emelkedik a magasba. Újságírók serege kamerákkal és mikrofonokkal tülekszik a nyíló főbejárat irányába. Hirtelen pánikszerű tolongás kezdődik, amint *Dr. Yakam Zeng* felbukkan az ostromolt épület kapujában. *Jarl Refneck* riporter erejét összeszedve utat tör a tömegen keresztül...]

Refneck: Köszönöm, *Farran*. Itt a **Midtern Tudományos Laboratórium** előterében találkozunk *Dr. Yakam Zeng*gel, a kutatói munka vezetőjével. Doktor úr, feltárná előttünk felfedezésének eredményeit? [A kamerák és hangdetektorok az idős tudós arcára szegeződnek, amint egy történelmi fontosságú bejelentésre készül.]

Zeng: Nos igen, szeretnék egy, a **Maas-Neotek** bizotság által készített nyilatkozatot felolvasni. Az utóbbi 27 évben elvégzett 38 **Midtern AG** alapos és körültekintő mérés, valamint kísérlet erdményeire alapozva, továbbá az összegyűjtött adatokból kiindulva a **Maas-Neotek** bizottság bejelenti, hogy napunk, **Maganellic** elemi rétegei veszélyes szintre redukálódtak. Pontosabban, a magban kizárólag titánium található. Csak vanádium, chromium és manganese marad a mag belsejében, mielőtt az elemi szint romlása egy végső és gyors nukleáris fúziót eredményez. A reakciót követően a csillag tömege kritikussá válik [Egy utolsó pillantást vet a jegyzetekre, majd arcát a tömeg felé fordítja]. A mérések összegzése alapján arra az eredményre jutottunk, hogy ha a folyamat bekövetkezik, napunk szupernovává alakul át.

[A bejelentést követő zúgolódást és kiabálást *Refneck* fenhangú kérdése szakította meg.]

Refneck: Uram, ön azt akarja ezzel mondani, hogy bolygónk sorsa megpecsételődött?

Zeng: Végül is... igen. Amennyiben a nap eléri a szupernova állapotot, a következményként fellépő robbanások és lökéshullámok darabokra szaggatják légkörünket és magát a bolygót. [A lárma szinte gombnyomásra újra felerősödik. A riporterek keresztkérdések tüzébe vonják a doktort, közben tudósítanak távolban dolgozó kollégáiknak. Kérdést kérdés követ, *Dr. Zeng* mindent megtesz, azonban senki nem hallhatta, mit mond.]

Zeng: Jelenleg nem... de uraim, kérem! Jelenleg nem vagyunk bizonyosak a pontos időpontban. A belső mag pusztulása több tényező együttes függvénye lehet. Véleményünk szerint 20-30 éven belül a folyamat mindenképpen bekövetkezik.

[*Refneck* kiszakad a hullámzó tömeg gyűrűjéből, és a kamera felé fordul.]

Refneck: Köszönjük, *Dr. Zeng*. *Fed-Tel* kollégám az épület közelében marad, amennyiben további bejelentésekre kerülne sor. *Jarl Refneck*et hallották a **Midtern Tudományos Laboratóriumból**.

Szövetségi időszámítás 6014. július 19. [A **Maas-Neotek** bizottság a bolygó és a környező rendszerek evakuálási programjának mielőbbi megkezdését sürgeti. A teljes biztonság érdekében a kitelepítő konvojoknak a szupernova epicentrumától mért minimális 260 fényévnyi távolságot kell elérniük.]



Kivonat a **Központi Bolygóközi Evakuációs Bizottság** kezdeti jelentéséből: „...hét kitelepítési körzetet tartunk számon. Ezek a galaxis különböző pontjain szétszortan helyezkednek el. Bizonyos analízisek alapján ideális térségnek a **Tajbor** rendszerben található **Ulysses VII**-et jelöltük meg. A távolság körülbelül 560 fényév, ami optimális sebességgel hozzávetőleg 4.25 év alatt érhető el. Az **Emberi Szövetség** követei már úton vannak, hogy figyelmeztessék, ill. tájékoztassák a galaktikus világokat a közelgő veszélyről. A küszöbön álló katasztrófa a korábban szemben álló közösségek összefogását eredményezte. Az összes űrkikötő teljes kapacitással dolgozik, bevonva minden működőképes és még javítható hajót. Emberek milliói dolgoznak a kiürítési program végrehajtásán, valamint az ahhoz szükséges anyagi javak előállításán."

Szövetségi Ügynökségi Iroda [Felügyeleti és Történelmi Szektor. Tárgy: A **Rexxon Birodalom]**

Kilencedik Nagy Johannzar uralkodása és az emlékezetes **Vireki csata** óta az univerzum többi részétől elzártan, a leendő szupernova lökéshullámának körzetében él a világegyetem legerősebb és legkegyetlenebb népe. Ez az agresszív és háborús faj lenézi a galaxis többi népét. A halál nem vált ki félelmet bennük. Harcoltak és hóditottak történelmük kezdete óta. Csak a nagy távolság tarthatta vissza **Rexxon** vezetőit a **Szövetségi területek** megtámadásában. 470 év óta csupán szövetségi oldalról történtek kísérletek diplomáciai kapcsolatfelvételre [ld. **Vireki csata** adatbank]. Azt a bizonyos esetet, amely során a balszerencsés diplomata fejét vétették a protokoláris szabályzat megszegése miatt, most jelentős eseményként elevenítik fel. Azóta minden kapcsolat megszűnt a két civizáció között.

Az utolsó próbálkozás a kapcsolatfelvételre a *Turner Lite* kapitány által vezetett *Legyőzhetetlen* nevű csillagközi nehézcirkáló bevonásával történt. A hajó a béke jegyében a legmagasabb rangú diplomatát szállította a **Rexxon** birodalom anyabolygójára, **Lizar**-ra. Sem a cirkáló, sem a személyzet nem tért vissza útjáról. Négy hónappal később egy, az űrben sodródó mentőkapszulára bukkantak. A nyomozás alapján a kapcsolatfelvétel megtörtént. **Rexxon** politikusai értesültek a szupernováról, azonban a hivatalosan hangszalagon rögzített válasz megsérült. A vizsgálat valószínűsíti, hogy feltehetően a teljes diplomáciai követtség megsemmisült. A szövetségi evakuációs konvojnak kereszteznie kell a **Rexxon** birodalom felségterületét. Sajnos, az idő kényszerítő hatásának következtében más útvonal és letelepedési lehetőség felkutatása nem lehetséges. Szakértők véleménye szerint a **Rexxon** birodalmon áthaladó békés konvojt komoly támadás érheti. A szövetségi erők megjelenése háborús provokációnak számít **Lizar** vezetői szemében.

1. Sok történész úgy véli, hogy a közel 300 évvel ezelőtt lezajlott csatában, az emberi erőkkel szemben elszenvedett vereség váltotta ki ezt a szigorú izolálódási folyamatot, ill. a századokon át tartó újrafegyverkezést. Tehát bizonyos vélemények szerint maga az emberiség okozta a **Rexxon** birodalom háborús viselkedését.

2. Tudományos és orvosi kutatások bizonyítják, hogy a **rexxoni** agy nem képes olyan fogalmak átgondolására, mint a halál, vagy az azt követő élet. **Ősi Gjuun** néven ismert **Rexxon** írások [amelyek egyben vallási, orvosi és törvénykönyvi szerepet is betöltenek] felfedik, hogy a harcos nem más, mint egy puszta stádium a hosszan tartó és önmagába visszatérő ciklikus életfolyamat során. A fejlődés a tojás állapottal kezdődik, amely ahelyett, hogy kikelne, sub-atomi szinten átalakul, és az anyagot átadja a második fázisnak, a nymph-nek. Itt a **Rexxon** energia, a sac kialakítja a testi és mentális működéseket, amelyet egy rövid éretlenségi időszak követ. Ekkor a szervezet legsebezhetőbb állapotába lép. Ez a stádium addig tart, amig az érett és erős kagylóforma ki nem alakul a puha, védtelen belső körül. Amint a folyamat lezajlik, és a bőrszerű védőburok megszilárdul a lény körül, akkor legjobb tudomásunk szerint a **Rexxon** azon nyomban kiképzett harcossá válik. A **Gjunn** alapján a **Rexxon** akaratosan, vagy akaratlanul is újratelítődhet [a halál emberi fogalmak szerint], átalakítja testét és visszatér a tojás állapotba. Azonban minden mentális képességet és tudást megőriznek a további fejlődés érdekében. Az írás állítása szerint csak egy bizonyos számú **Rexxon** feltöltésére [születés], ill. újrafeltöltésére [emberi fogalmak szerint reinkarnáció] van lehetőség. A folyamat csak akkor erősödik, amikor újabb életre alkalmas területeket fedeznek fel. Ilyenkor bizonyos **Rexxon** hímek időszakosan nővé alakulnak, pároznak, majd viszszatérnek eredeti állapotukba.

A tömeges pánik kezdetét veszi. [Szemelvény a **Galaxis ma** című adásból. *Rudy Bogota* mond bevezetőt.]

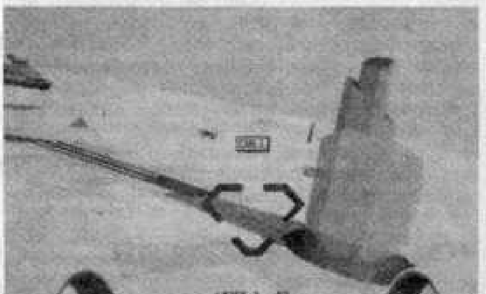
„...említésre érdemes, hogy számos polgár pánikhangulatba került a hírek hallatán. Panaszkodnak, hogy nem képesek kivárni a tervezett 14 évet, ami szükséges az evakuációs konvoj felállításához és az azt kísérő harci flotta hadrendbe állításához. Múlt heti értesüléseink szerint már eddig is számos lakos fedélzetre szállt különböző teherszállító ill. magánhajókon, és elhagyták a naprendszert. A menekülés oka egy idő előtti robbanástól való félelem. A lebeszélő tanácsok és nem utolsó sorban a szükségállapoti törvények ellenére, amelyek tiltják az effélé magánakciókat, sok polgár csillagászati összegeket fizetett kalóz kereskedőknek, akik a titkos szövetségi űrfolyosókon biztonságukat szavatolják. Szakértők és szemtanúk véleménye szerint ezek a hajók határozottan gyengén voltak felszerelve egy ilyen mérvű utazáshoz. Bizonyos, hogy nincs megfelelő védelem, és az üzemanyag-, valamint élelemellátás is hiányos egyes esetekben. Félő, hogy az ilyen magányos bárkák könnyű prédát jelentenek a kalózok vagy a **Rexxon** birodalom számára. Ezen okoknál fogva a **Szövetségi Tanács** elszánt lépéseket tesz a magánkitelepülés ellen, és minden pilótát, aki ebben segédkezik, szigorúan megbüntet. Minden felszólítás ellenére engedély nélkül távozó hajó azonnal és helyben megsemmisítendő! A **Szabad Jogot az Űrrepülésért** és más ellenállócsoportok hevesen tiltakoztak az ilyen irányú döntések ellen. A társaság vezetője, **Glenn Dore** a **Galaxis ma** adásának nyilatkozott. „Az ilyen magatartás egyszerűen összeesküvés civilizált szabadságjogaink ellen."

Szövetségi időszámítás 6014. junius 12. [Jelentés a **Szövetségi Tanács**nak, **Hederain legenda** címmel [ld. arhiv ref. 120:756:1247/he]. A riport szerzője *Derek Rayas* nagykövet].

Az eredeti **Hederain legenda** bizonyos **Solinar** medencében élő szerzetesek nevéhez fűződik. Az írás beszél egy mindent elsöprő katasztrófáról, és jövendöl az emberiséget sújtó ítélet napjáról. A szerzetesek állítsa szerint négyezer évvel ezelőtt egy idős pap, akit *Luther*nek neveztek, titokzatos feljegyzéseket készített. A kiváló tudóst később szentté nyilvánították. Azonban az írásokat valahol a kolostor kazamatáiban helyezték el. Az emlékirat szerint a fiatal *Luthert* különös, magas lázzal járó betegség kerítette hatalmába. Nemsokára több, mint harminc évig tartó kómába zuhant. A történet szerint amíg a pap mély álomban volt, isteni látomása volt, és más dimenziókban járt. Sajnos az ide vonatkozó részletek nehezen kivehetőek, és csak homályosan sejtetik az események igazi lefolyását.

Az elbeszélésből kiderül, hogy *Luther* látomásában az élet és a világegyetem megteremtésének szemtanúja volt. Megpillanthatta a fiatal napot, amely első tűzsugaraival bevilágította a ragyogó óceánokat. A papok sűrűn emlegetnek egy bizonyos „arany ragyogás sugarát", amely korábbi véleményünk szerint a nap hajnalkorára vonatkozott. Bár az enyhén kusza írás tovább értekezik az „arany ragyogásról, amely megtermékenyítette világunkat, az anyát az erő és csoda hatalmával". A szövegértelmezésből arra következtetünk, hogy a bolygó kérgét külső csillagközi anyag sértette fel. *Luther* a szövegben leírja, ahogyan „a belső erő felfedte magát, hogy gyermekét segítse". Lemez-tektonika? Lehetséges, hogy az anyag az olvadt magon és a feltépett kérgen keresztül felúszott a felszínre. Térjünk vissza a **Hederain Legendá**hoz és *Luther*hez, aki állítólag isteni jövendölést látott, amely az ítélet napjának közelgésére figyelmeztetett. Ez az a jelenség, amelyről mindennap hallunk az információs csatornákon. Mindazonáltal ez a párhuzam még alapos vizsgálatot igényel. Az írás felszólítja az emberiséget, hogy kutassa fel az „isteni fém"-nek nevezett anyagot, amely majd az ördög munkája ellen nyújt segítséget. Meg kell jegyezni, hogy a műben a gonosz fogalmát mindvégig homály fedi. Végül a látomás egy érdekes kijelentéssel zárul, „az arany ragyogás sugara még egyszer a magasba emelkedik, hogy szolgáljon és védelmezzen".

Hosszú idő után *Luther* kikerült a kóma állapotából. Mivel akkoriban még nem rendelkeztek a manapság használatos **troposcan** berendezéssel, ezért igen megöregedett. Gyenge volt és fáradt. Azonban történetét elmesélte hozzátartozóinak és azoknak a szerzeteseknek, akik gondját viselték az évek során. Megkezdte a látomás pontos rögzítését, és arra is kísérletet tett, hogy behatárolja a területet, ahol a „ragyogás arany sugara", vagyis az „isteni fém" fellelhető. Művét szorosan magához ölelve találtak rá. Álmában érte a halál.



A legenda szerint a tekercsek *Luther*rel együtt többszáz éve mélyen a kolostor katakombáiban fekszenek. Itt lép színre a történet szempontjából egy másik fontos személyiség, *Ical* szerzetes, akit a szent temet-

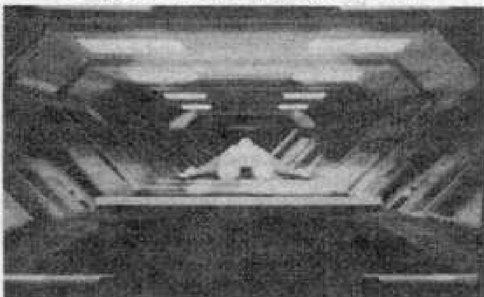
kezési csarnok őrzőjének választottak meg, felsőbb utasításra, vagy véletlenül rábukkant az írásra. Áttanulmányozta azt, majd folytatta a munkát. Expedíciót indított **Solinar** hegyeibe, és az írásos térkép utasításait követve ásatásokat végzett a kijelölt területen. Három napi folyamatos munka után a bányagépek negyven méteres mélységben szokatlan ellenállásba ütköztek.
Ezen a ponton a leírás ismét ködössé válik. Azonban arra következtetünk, hogy egy bizonyos anyagot eltávolítottak a területről. A nyomok és részleges bizonyítékok egy különleges fémes ércre utalnak. A kutatók tudomására jutott egyetlen kapaszkodót az ***Epikus*** szó jelentette. A szöveges emlék ismételten zűrzavaros, de valószínűsíthető, hogy ezt az ***Epic*** nevű fémet a szerzetesek rejtett csarnokaiban zárták el. Ami ez után történt, arról sajnos nincs tudomásunk. [A **Szövetség** elküldte ügynökeit az említett **Solinar** medencébe, ahol az állítások igazát kutatják. Esetleg a nem mindennapi anyag alkalmas lesz különleges katonai célokra.]

Szövetségi időszámítás 6014. december 20. [Jelentés a **Szövetségi Tanács** elnökének. Tárgy: a **Hederain legenda**. A jelentés szerzője: *Dracey* ügynök.]
Ügynökeink jelentése szerint egy különlegesen fejlett vallási rendre bukkantak, amely komoly hajlandóságot mutat arra, hogy a Szövetséget segítse a **Ulysses VII**-re, a leendő hazára történő távozásban. Meglepő módon a szerzetesek minden támogatást, anyagot és tervet megadnak **Szövetség**ünknek, és közreműködnek egy új típusú, minden eddigit felülmúló űrjármű, az ***„Epikus csatahajó"*** megépítésében. [Kiválsztott technikusok az információk komplex analízisébe kezdtek, a lehetséges szövetségi katonai használat szempontjából.]
[Részlet a **Szövetségi Tanács** és a **Szövetségi Fejlesztési Laboratórium (FIL)** között lezajlott megbeszélésből. Tárgy: az ***Epikus csatahajó***]
„...Nagy megelégedéssel tölt el mindannyiunkat, hogy egy ***Epic*** osztályú csatahajó építése hamarosan megkezdődik. Sajnos, a számunkra elérhető ***epikus fém*** hiánya, és az atomi szintű duplikálás lehetetlensége miatt csupán három hajó konstrukciójára van lehetőségünk. Az első jármű kilenc éven belül készül el...
...Említést kell tennünk arról a tényről, hogy az ***Epic*** típusú csatahajó nem készülhetne el a **Type 5 Plus** jelzésű számítógép segítsége nélkül. A computer mindezidáig csupán nyolc hónapot volt szolgálatban, és folyamatos kipróbálás alatt áll. A **FIL** megállapítása szerint még ez az új, 1024 giga terabit kapcitású szerkezet is alig képes megbirkózni a ***Epic*** komplex adatstruktúrájával. Az ***Epic*** osztályú csatahajó minden eddigi szövetségi fejlesztést felülmúl majd. Egyes kormeghatarozó analízisek alapján az eredeti tervek több, mint ezer esztendeje születtek...

...Csupán két probléma adódik majd a szövetségi változat használatával kapcsolatban. Az üzemanyagforrás valószínűleg nem készül el időben, tehát hagyományos ion „CY" kristály alkalmazását tervezzük. Ez annyit jelent, hogy kevesebb üzemanyag áll rendelkezésünkre, mint amit korábban elterveztünk, ezért a hajó pályája mentén feltöltő egységeket helyezünk el. A második probléma egy kicsit komolyabb. A legutóbbi *Lorien* kémbotránnyal kapcsolatban értesültünk, hogy bizonyos okmányok és tervek másolata a **Rexxon** birodalom kezébe juthatott. A szemben álló fél nem rendelkezik az ***Epic fém***mel, de bizonyos módosítások és fejlesztés után az így megépített hamisítványok komoly gondot okozhatnak pilótáinknak..."

Teljes technikai leírás: ***Solinar Epic*** osztály — csataűrhajó. Név: ***Epic Solinar***. Típus: All regime multirole battledech. Darabszám: 3. Kiterjedés: 24.5 * 6.8 * 19.5 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 45 trillotonna. Kiszorítás maximum: 185 trillotonna. Kritikus tömeg: 325 trillotonna. Meghajtás: 2db CY motor, 1500 trillotonna hajtóerővel. Teljesítmény: maximális sebesség: 0.62 ugráson kívül (ugrásnál 12). Kanyarodási képesség: 42 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 4.97 másodperc 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-100. Tűzerő: 100. Harcképesség: 100. Állóképesség: 100 (Skálán felüli érték). Személyzet: 1 pilóta.

1. A pilótafülke **műszerei**: A műszerfalba a legkorszerűbb bioelektronikai áramköröket és szupravezető adatátvivő rendszereket építették, hogy a személyzetet a megfelelő időpontban a megfelelő mennyiségű információval lássák el. Az adatok közvetlenül a pilóta előtt elhelyezett, az ellenséges objektumok paramétereit bemutató holografikus kijelzőn (**HUD**) és a tüzelést szabályozó rendszeren, valamint a három kijelzőjű egységen a fülke előterében, illetve egy segéd védelmi berendezésen a kabin oldalán jelennek meg.
2. A rendszer **kijelző egység**: A műszer a pilótafülke főegységének bal oldalán helyezkedik el, és egyben az irányító személy számára alapvető fontosságú információkkal szolgál. A legalsó kijelző a hajó sebességét mutatja, a középső az üzemanyagtartály telítettségére vonatkozik, míg a legfelső a védőpajzs energiaszintjét jelzi. Az alul elhelyezett digitális egység a pilóta által produkált teljesítményt értékeli.
3. X-részecske hullámú **harci radar**: A rendszer a pilótafülke főegységének jobb oldalán látható. Az űrhajót körülvevő térségre vonatkozó pontos radarmérésekkel szolgál. Ezen belül meghatároz és pozicionál minden idegen, feltételezhetően ellenséges objektumot. A közvetlenül veszélyes szerkezetek nagy fehér ponttal kerülnek kijelzésre, míg a közönbös tárgyak kék pontok formájábman jelennek meg.
4. **Pajzsok** és **eltérítő rendszer**: Teljesen kerek nem regenerálható pajzs, 5.16 secundum felvezetési idővel. Az atomi elven működő rendszert az ***epikus fémtest***ből tápláljuk. Nukleáris fúziós pontok elöl, centrálisan és a hajó hátsó részén. A védelmi rendszer ellenálló képessége teljes hatásfokon meghaladja a 2 megatonnát, emellett képes ellenállni négyzetcentiméterenként 3.000.000 kilogramm nyomásnak, ezáltal védelmet bizosít minden elterjedt lézerágyuval szemben.
5. Általános **adatok**: Az űrhajó csupán 24 méter hosszúságú, térugrásra képes, szemben az előző 90 méter hosszú típussal. Egyben az ***Epic*** rendelkezik a legkedvezőbb gyorsulási paraméterrel, zérustól egymillió kilométerre 4.97 másodperc alatt. 0.34-es térugrási faktorával a fény sebességének harmincszorosát produkálja. Légköri harcoknál is alkalmazható, ezen belül elsősorban földi támaszpontok támadására.
6. **Fegyverzet**: A fegyverarzenál széles skálája áll rendelkezésre. Az ***Epic***et szériakivitelben mindkét szárnyvégen elhelyezett automatikusan újratöltő lézerágyúval szerelik fel. Ezen felül lehetőség nyílik ion- és fotonágyuk, valamint kobalt fegyverzet harcba állítására. A vonósugár-rendszer különböző tárgyak és főképp az üzemanyag utánpótlás begyűjtésére szolgál.
7. **Hátrányok**: Az előállításkor fellépő anyaghiánynak köszönhetően az ***Epic*** kis hibákkal és hátrányosságokkal rendelkezik.
- Az üzemanyag fogyasztás tetemes.
- A motorok igen zajosak, a pilótát megfelelő hangszigeteléssel óvni kell.
- A kabin hő ellen védett, de a titán motorrészleg nem képes ellenállni a hajótestben áramló hőnek. Amennyiben tehát az erőtér elnyelő lemezek tönkremennek, a meghajtás is nagy valószínűséggel üzemképtelenné válik.



Szövetségi időszámítás 6014. június 12. [**Szövetségi Mérnöki Egyesület** naplója — feljegyzés száma: 4685/FSDF/45]
1. fejezet: A **Szövetségi Rombolók** [Az emberi mérnöki tevékenység egyik legnagyobb teljesítménye]. Az YM1 és YM2 csatahajók konstrukciója a **Belső Biztonsági Szolgálat** utasítására a legszigorúbb titoktartás mellett, a **Payne** aszteroida gyűrű belsejében kezdődött meg. Az előállításra kijelölt hangár területe meghaladta a 140 négyzetkilométert. A fejlesztési időszak legsúlyosabb problémája a környező aszteroidák rendszertelen, véletlenszerű mozgása. A folyamatos becsapódások okozta kár elkerülése érdekében minden egyes aszteroida mozgását computerrel vizsgálták és előrejelzték, s így mindig szabad területet találtak a mezőn belül. Sajnos, ennek ellenére ütközések így is előfordultak, bár sokkal kisebb intenzitással. Többszáz dolgozó vesztette életét, mikor a szállítóhajó a gyártelep felé haladó pályán hatalmas aszteroidával ütközött. Nagy árat fizettünk a titkosságért!
Agora Információs Központ — A kivonulás: Kolónia születése [Forrás: ***Angie Goth* Napló** — feljegyzés száma 565/A/5-R]. Távol az ellenség kémeitől és szondáitól, hatalmas űrhajó készült el. A fantasztikus látványt nyújtó „Redstorm" csatahajó volt az első a sorban, tömege meghaladta az akkoriban meglévő teljes flotta tömegének felét. A tekintélyes méretű hajótest emberi szem számára szinte végigláthatatlan, s fényei szakadatlan szorgalommal pásztázzák az űrt. Fogalom volt ez a látvány, egy olyan fogalom, mely hadsereg vezetésére képes. Az építés kilenc évig tartott, és két éves szigorú tesztek után a csatahajó társai nyomdokába lépett.

Szövetségi időszámítás 6014. június 12. [jelentés: *„Destiny"* tábornagy a főhivatalból]. Nem volt még ember a Földön, kinek a teljes emberiség sorsa felett kellett döntenie. Talán naivnak, vagy meggondolatlannak tűnik minden reményünket egy hatalmas, ámde bizonytalan konvojra feltenni. Négy hónappal ezelőtt, teljes titoktartás mellett, három csillaghajót indítottunk el különböző irányokba az univerzum különböző célpontjai felé. A fedélzeti kibővített adatbankok a teljes eddig felhalmozott emberi tudást és írott történelmet tartalmazták. Körülbelül 600 női és 400 férfi utassal a fedélzeten, köztük kimagasló atlétáink, mérnökeink, tudósaink és genetikailag tökéletes emberi példányok. Mindannyian mélyálomban utazzák végig a többmillió fényévnyi távolságot, míg az automatizált hajók az előre meghatározott célpontokig eljutnak. Készleteik 120 évre elegendő élelmiszert, energiát, eszközöket, fegyvereket, valamint védelmet biztosítanak. **Destiny 1** csillaghajó: **Andromeda galaxisba** 2.700.000 fényévre. Az utazás 132 évig tart. **Destiny 2** csillaghajó: A **Roltan galaxisba** 43.000

fényévre. Az utazás 13 évet vesz igénybe. **Destiny 3** csillaghajó: A **Tejút galaxis** harmadik karjába, mely 260.000 fényévnyi úthoz 29 esztendő szükséges. A **Szövetség** szemmel követi útjukat az utolsó lehetséges ellenőrzési pontig. A nagyhatótávolságú űrradarok majd...

Az **Egyesített Szövetségi Flotta** [Osztályzási szint 27 — Kizárólag engedéllyel rendelkezőknek]. Az elmúlt 14 év folyamán, az elkerülhetetlen szupernova-robbanás előrejelzése óta az **Egyesített Szövetségi Flotta** több, mint hatszorosára duzzadt. Mindazonáltal a kutatók és a fejlesztők több figyelmet fordítottak a minőségi változásokra a mennyiségi növekedéssel szemben. Fő célunk a közepes csatahajók és nehézcirkálók fejlesztése volt. A teljes flotta már hatmillió szolgálatot teljesítő katonát, és a kilencezres mennyiséget meghaladó teljesen felfegyverzett csatahajót és kiszolgáló bárkát számlál. Pontos részletek: **Szövetségi Rombolók**: 2 — **Szövetségi nehézcirkálók**: ***Kenwright* Admirális osztály**: 12 ***Rigby* Admirális osztály**: 8 ***Allsopp* Admirális osztály**: 5 ***Bracey* Admirális osztály**: 3 [újrafegyverezve] — **Szövetségi Rombolók** és **Fregattok**: **S.S. Hollywood** osztály: 42 **S.S. Warrior osztály**: 8 **S.S Ossical** osztály: 2 **S.S Invincible osztály**: 4 — **Szövetségi Vadászok**: **MKK osztály**: 6000 **Nagyhatótávolságú elfogóvadászok**: 80 **Solinar *Epic* osztályú csataűrhajó**: 3 **Flotta kisegítő hajók**: 40

A *Epic* hadihajót szolgáló támadó és védelmi rendszerek

1. fejezet: Nem támadó típusú rendszerek:

1. **Vonósugár**: A rendszer lelke egy szupravezető nobium titanium eszköz, mely 2900 kilogauss (azaz 290 Tesla — a mágneses mező erőssége) vonóerővel képes megragadni bármilyen objektumot 50 kilométeres körzetben. A vontatott test tömege akár harminckétszerese is lehet magának a csatahajónak, és a befogott objektum sikeres menekülésehez legalább 300.000 kilométer per secundum szökési sebességre van szükség.
2. **Atom-erőtér generátor**: Az *Epic* kétségkívül a jelen időpontban létező legkisebb csatahajó, melyet **atom-erőtér generátorral** láttak el. A test első és hátsó részén elhelyezett forrás-reaktorok elektromágneses energiamezőt gerjesztenek (mely körbeveszi a hajótestet), mig ezzel egyidőben egy láthatatlan nukleáris „kagyló" energiaelterítést hoz létre. A **pajzs** csak köbméterenként hét megatonna rombolási küszöbértéknél kisebb tűzerő elhárítására képes. Folyamatos bombázás esetén természetesen az erőtér hatása csökken. Figyelem! Aktiválás után a teljes hatásfok eléréséhez 4-6 másodperc szükséges!
3. **Fegyverzet energiaellátás átállító egység**: A szerkezet aktiválás után képes minden elérhető energiaforrást a fegyverzet működtetésére átirányítani. Ennek következtében lehetőség nyílik minden lézerágyu egyidejű folyamatos használatára (torpedókra ez nem vonatkozik, lévén azokat külön energiaforrás táplálja). A nukleáris elem különleges energiája a teljes arzenál tíz másodperces folyamatos tűzerejét biztosítja több különböző irányban, s emellett a hajó tartalék forrásai nem apadnak.

2. fejezet: Nem irányított fényterjedésű fegyverek:

1. **Lézerágyu**: Háromszoros tűzerőt képvisel, és a **lézer** (**borostyán ágyu**nak is nevezik) elven működik (Light Amplification by Stilumalted Emission of Radiation, azaz fény erősítése indukált sugárzás által. A létrejövő monokromatikus, koherens, intenzív fénysugár óriási rombolóerőt jelent). A lézersugarat egy folyékony nitrogénnel hűtött borostyán kristályra fókuszálják, a chromium atomok magas energia szintű gerjesztett állapotba kerülnek, így sárga fényt produkálnak, amely a kívánt irányba szöktethető. Egyetlen ezredmásodpercnyi villanás lyukat üt a gyémántba, 20.000 celsius fokot létrehozva (ehhez 2*10^25 darab foton szükséges). Az ágyuk több kilométeres távolságra másodpercenként csaknem 400 lövést adhatnak le, míg minden egyes kristály kürül-belül 60.000 ilyen felvillanáshoz elegendő. Kisebb csatahajók ellen kiváló fegyver, azonban pajzsal óvott nagyobb cirkálók esetében szinte hatástalan.
2. **Pulzatív protonágyu**: Standard kettős tűzerejű levegő-levegő illetve levegő-föld fegyverzet a **fregatt** osztályú nagyobb csillaghajókon, valamint a nagy hatótávolságú harci hajókon. Másodpercenként 20 kilométeres hatótávolságban csaknem 80 lövés leadására képes, azonban ágyunként csak 120 alkalommal. A sugár egy plazmatikus energiabankból táplálkozik. Egyetlen négyzetmilliméteren 86*10^15 kilowatt energia koncentrálódik, így az ágyu körülbelül egy alacsony teljesítményű nukleáris eszközzel azonos hatású. A 0.7 kilotonna tűzerő egy közepes méretű űrhajót néhány jól célzott lövéssel darabokra szaggat.
3. **Ionsugár-ágyu**: Eredetileg csak cirkálókon előforduló megduplázott nagyhatásfokú sugárfegyver vadászgépekre módosított változata. A közvetlen szemkontaktus retina károsodáshoz vezet! A 80 kilométeres hatótávolságú lövésre csupán 12 alkalommal van lehetőség, a tűzerő nagy energiaigénye miatt. A sugarankénti egy megatonna romboló erő elegendő akár bekapcsolt pajzsrendszerű kis és közepes csatahajók megsemmisítésére.
4. **Az *epikus* neutronágyu**: Ez a fegyver a leghatékonyabb az összes eddig használt berendezések közül (kivételt képeznek az anyahajókon és az új prototípusú **Warbird II**-n alkalmazott pusztító eszközök). Az erőteljes 100 megatonna erejű energiasugár teljes városokat, hegyeket és csillaghajókat tüntet el egyetlen lövéssel. A hatótávolsága csupán 60 kilométer. Az eszköz fejlesztése az *Epic* csatahajó munkálataival egyidőben zajlott. A **lézersugár *epikus*** izotópon hatol keresztül, ahol létrejön egy neutronoktól megfosztott, majdnem megsemmisíthetetlen ***epikus* plazma**, amely öt méter széles irányítható antianyag sugarat alkot.

3. fejezet: Irányítható fegyverrendszerek és nagy erejű robbanóeszközök:

1. **Fotontorpedó**: A szériacsomag négy **torpedót** tartalmaz. Ezt a fejlett irányított rakétát foton nukleáris detonátorral és foton fényfolyam irányítóval szerelik fel, mely magát a rakétát nagy sebesség elérésére készteti. A fényfolyamnak köszönhetően a torpedó támadás közben éles, ragyogó fényt bocsát ki, amely sajnos az ellenség hasznára válik. Mivel könnyen észrevehető, a támadottaknak elegendő idejük marad a pajzsok megerősítésére. Az *Epic* felszereléséhez tartozó ilyen rakétákat nyolc különálló három megatonnás robbanófejjel szerelik fel, melyek támadás közben szétszakadnak és saját célpontot keresnek. A fegyver egészen addig működésben marad, amíg célpontját meg nem találta.
2. **Védelmi torpedó rendszer**: Kizárólag az *Epic* csatahajó védelmére tervezett **torpedórendszer**. Aktivizálva ragyogó kék, több fejjel ellátott, egyszerre akár négy különböző irányba kilőhető egységet indít el.
3. Kobalt vegyülettel sózott antianyag elvén működő **végső ítélet fegyver**: A fegyver működési elve a **Szövetségi Tanács** előtt már több, mint 15 éve ismert, ennek ellenére a megvalósítást csak az utóbbi időben kezdődött el. A szigorú felügyelet alatt végzett kísérletek és mérések lélegzetelállító eredményt produkáltak. A rombolóerő nagysága tizes erősségű, mely megegyezik 1.000.000 megatonnával. Elegendő egy 200.000 kilométeres távolságból leadott lövés, hogy semmissé tegyünk egy teljes bolygót a környező holdakkal egyetemben. A fegyver a „nukleáris reakció a nukleáris reakción belül" elven működik. A kobaltrészecskék megsemmisülnek egy hidrogénrobbanás folyamán, majd a kobaltatom egymilliomod másodpercen belül felbomlik. A hidrogén robbanásának energiaszintje egymilliószorosára emelkedik, majd a kobalt antianyaggá alakul, és 200.000 kilométeres körzetben minden elpusztul.



Szemelvény egy maximális bitonsági eljárással őrzött dokumentumból. A **Rexxon Birodalom** parancsnoki adatbankja, egy, a bányaövezetben sodródó csatahajó fedélzeti számítógépéből helyreállítva. Az adatok éppenmaradása az önmegsemmisítő berendezés késésének köszönhető. A nyert adatokat 7. szintű titkossági osztályába sorolták.

Kivonat: a megszerzett adatok azt sejtetik, hogy a **rexxon**i flotta technikai fejlettsége jóval alulmarad a **Szövetség** által hadrendbe állított jelenlegi arzenálnál, azonban a **rexxon**i hatalom csatahajóinak puszta száma az ellenségnek óriási előnyt biztosít. A **Szövetség** statisztika-analízis csoportja közzétette, hogy a minden egyes saját űrvadász elvesztését nyolc (8) ellenséges csatahajó lelövése pótolhatja. Több különböző harci szimuláció a Szövetség javára billenő 5:1 reális arányt állapított meg. Ez a felállás nem kecsegtető a végső győzelem szempontjából, emellett a szimulációk nem veszik számításba flotta védelmének nehézségeit a több millió kilométeres út folyamán. Ne felejtsük el, hogy ez nem gladiátorharc szemtől szemben, a nyílt űrben haladó civil hajók könnyű prédát jelenthetnek támadóink számára.

Az ellenséges flotta

1. Név: Anyahajó [**Mothership**]. Eredet: **Tarrun** űrkikötők, **Tarrun** bolygó. Típus: **Rexxon** birodalmi óriás csillagközi csatahajó. Darabszám: 2 (plusz egy épités alatt). Kiterjedés: 26.000 * 15.000 * 10.000 méteres egységeben. Kiszorítás üresen: 47.000 trillotonna. Kiszorítás maximum: 52.000 trillotonna. Kritikus tömeg: 686.000.000 tonna köbméterenként. Meghajtás: Két vulval ion folyam 7988828 trillotonna tolóerővel. Teljesítmény: maximális sebesség: 0.25 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 29.436 kilométer kanyarodási faktor. Gyorsulás: 19371 másodperc 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-100, A csoport. Tűzerő: (offscale) 100. Harcképesség: 100. Állóképesség: 100. Fegyverzet: Titkos, de becslések szerint 1200 lézerűteg. Nagy hatósugarú fotontorpedó rendszer, 12 **Kalinhar neutron löveg**, két ionágyu. Valószínűsíthető antianyag típusú fegyver. Két légiónyi harci gép, mely 800 vadászból, 16 fregattból és rombolóból áll. Személyzet: 430.000 (matrózok és parancsnokság), 200.000 kommandós
2. Név: **Rexxon**i Romboló [**Rexxon Warbird**]. Eredet: **Lizar**i ipari központ. Típus: Birodalmi cirkáló. Darabszám: 90 (plusz tíz építés alatt). Kiterjedés: 600 * 400 * 190

méteres egységben. Kiszorítás üresen: 4.6 trillotonna. Kiszorítás maximum: 5.3 trillotonna. Kritikus tömeg: 4095 trillotonna. Meghajtás: Ikerdob egyfázisú ionikus sugárnyaláb vezérmű 18.000.000 trillotonna tolóerővel.



Teljesítmény: maximális sebesség: 0.45 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 1.2 kilométeres minimális kanyarodási faktor. Gyorsulás: 9.28591 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-100. Tűzerő: 20. Harcképesség: 60. Állóképesség: 60. Személyzet: 850 **rexxoni**. Történet: Körülbelül 30 éve szerepel a jelentésekben. A **rexxoni** terrorista kommandók legfőbb támogató egysége, így nagy szerepet játszik a **Rexxon** birodalom diktatúrájának fenntartásában. Gyors és erősen felfegyverzett űrállomás, mely tűzerő vonatkozásában könnyedén felveszi a versenyt az azonos kategóriába tartozó szövetségi cirkálókkal.

3. Név: Krinder osztály [**Krinder class**]. Eredet: **Taragan** ipartelep. Típus: Nagy hatótávolságú fregatt. Darabszám: 214. Kiterjedés: 125 * 80 * 45 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 26.000 tonna. Kiszorítás maximum: 28.000 tonna. Kritikus tömeg: 168 trillotonna. Meghajtás: Propulsion magneto vezérmű 3000 trillotonna tolóerővel.
Teljesítmény: maximális sebesség: 0.35 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 800 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 16.7102 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-10. Tűzerő: 8. Harcképesség: 6. Állóképesség: 5. Személyzet: 165-190 **rexxoni**. Történet: A **Krinder** osztályú hajók a **Szövetség Hoolywood** osztályú vadászaival szemben fegyverzetileg és manőverezőképességben is elmaradnak, azonban a **rexxoni** gépek számosságát tekintve az ellenfél ebben a tekintetben 3:1 arányú fölénnyel rendelkezik. A jelenlegi forma a múlt században használt űrrombolók átalakításával jött létre. A típusjavítás folyamán növelték a fegyverarzenált ill. a hordozott fegyverek tűzerejét.

4. Név: „**Crab**" rohamhajó [**Crab assault fighter**]. Eredet: **Deggron** Kutatóintézet. Darabszám: 900. Kiterjedés: 30 * 28 * 16 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 110 tonna. Kiszorítás maximum: 140 tonna. Kritikus tömeg: 12 trillotonna. Meghajtás: traginowa learn burn atomic combuster.
Teljesítmény: maximális sebesség: 0.38 ugrás nélkül (ugrásra képes). Kanyarodási képesség: 100 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 14.7 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-10. Tűzerő: 3. Harcképesség: 2. Állóképesség: 2. Fegyverzet: 2. Személyzet: 3 **rexxoni**. Történet: A **rexxoni** haditechika az előző évszázad tapasztalatai alapján jött rá a harci járművek állóképességének fontosságára. Az eredmény ez az effektív, nagy hatótávolságú elfogóvadászgép a **Deggron A.I.** rendszerből. Egyes elemzések szerint a hajó gyenge manőverezési képességgel rendelkezik a meghajtókonfiguráció hibájából eredően, így könnyen ártalmatlanná tehető esetleges közelharc folyamán.

5. Név: **Xion** csatahajó [**Xion fighter**]. Eredet: **Tragan** ipartelep. Típus: Rövid hatótávolságú támadó-, elfogóvadász. Darabszám: 8000. Kiterjedés: 18 * 8 * 7 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 24 tonna. Kiszorítás maximum: 31 tonna. Kritikus tömeg: 3 trillotonna. Meghajtás: Tranginowa tripla fotonsugárhajtás Mk4.
Teljesítmény: maximális sebesség: 0.20 ugrás nélkül [2 ugrásnál]. Kanyarodási képesség: 9 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 9.34 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 1-10. Tűzerő: 2. Harcképesség: 2. Állóképesség: 1. Fegyverzet: 2. Személyzet: 1. Történet: Félelmetes harci erő. Nagyobb számban különösen effektív, a **rexxoni**ak így támadási hullámot támadási hullámra halmozva hajtják végre rohamaikat. Így a romboló erő nagyobb csatahajók elpusztítására is képes egyszerűen a puszta számosságnak köszönhetően (darázsraj emlőst pusztít el elven).

Rexxoni földre-telepített védelmi berendezések: A következő felsorolás minden olyan alacsony teljesítményű védelmi rendszert nélkülöz, amely hatástalan az ***Epic*** csatahajóval szemben.

1. Név: **T-99 Battle Amtrax**. Típus: Felfegyverzett földi hajó. Jellemzés: Nagyméretű földi objektum 200*150 méteres kiterjedéssel, nehézvegyverzettel és erős páncélzattal ellátva. Felszerelve rövidhatótávolságú lézerágyúval és multirakéták indítására alkalmas berendezéssel. Általában az ellenséges létesítmények közelében található. Egyes darabokat bányászati, vagy építkezési munkára alakítottak át.

2. Név: **Miuz - P65 Irányított Lézerrendszer (Guided Laser System)**. Típus: Infravörös (denevér) irányított lézerrendszer. Jellemzés: Alacsony erejű lézersugár, standard pajzsok átütésére különösen alkalmas. Epic típusú gépek könnyedén ellenállnak a fegyver hatásának, azonban több közvetlen találat veszélyes lehet alacsony energiájú vagy nem működő pajzsrendszer esetén.

3. Név: **Miuz - P1 Irányított Ágyú (Guided Cannon)**. Típus: Nagy hatótávolságú magassági légelhárító fegyver. Jellemzés: Egyetlen lövés leadására alkalmas computer vezérelt fotonikus lézerágyu. Egyetlen találat bármely pajzs nélkül közlekedő hajót megsemmisít. A **P1** típus rendszer a **P65**-nél sokkal korszerűbb és hatékonyabb, éppen ezért fokozott elővigyázatosságot és a szükséges biztonsági eljárások betartását igényli.

Szövetségi Adatbázis részleg [45679214-4658-Planéták] A részleg minden egyes ismert égitestről adatokat szolgáltat. Az elkövetkező leírásban szereplő bolygók, illetőleg holdak a **Szövetségi Flotta** javasolt pályáján találhatóak, valamint az egyes küldetések színhelyei lesznek.

1. Az adatok frissítési időpontja: 19119 december 20. Név: **Amragan 9**. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 12b körzet, Bourdinamikus rendszer. Típus: M osztály (Föld típusú élethordozó). Anyacsillag: Lex Minor. Naptól mért távolság: 196.46 millió kilométer. Keringésési periódus (év): 1.46. Forgási periódus (nap): 28 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 0.91 G. Átmérő: 19389 kilométer. Légkör összetétele: 63% nitrogén, 29% oxigén, 8% egyéb. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 61C fokig. Éghajlat: Száraz, terméktlen bolygó, kevés csapadék. Fő életforma: bennszülött Kranien gerincesek — IQ kb. 50. Népesség: elhanyagolható (egymillió alatt). Általános technikai szint: 3. Politikai hovatartozás: **Rexxoni** uralom. Jellemzés: Primitív bolygó a **Rexxon Birodalom** egyik legtávolabbi pontján. Éppen ezért igen nagy stratégiai fontossággal bír, emellett a külső védelmi gyűrű kulcsfontosságú pontja. A **rexxoni** erők több, mint 80 esztendeje ellenállás nélkül hajtották uralmuk alá a bolygó lakosságát. A benszülötteket rabszolgamunkára kényszerítették. Megépítették a hatalmas radarállomást, mely élettontosságú láncszeme a birodalom **Távolsági Űrmegfigyelő Hálózat**ának. A szervezet a környező vidéket több fényévnyi távolságban megfigyelés alatt tartja. Területsértés esetén helyi elhárítóegységek indulhatnak az objektum védelmére

2. Az adatok frissítési időpontja: 19119 november 24. Név: **Tarrun**. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 41c körzet, Highrec. Típus: MR osztály (némileg élethordozó, mesterségesen támogatott). Anyacsillag: Una Hydra. Naptól mért távolság: 203.9 millió kilométer. Keringésési periódus (év): 4.56. Forgási periódus (nap): 74 óra. Holdak száma: egy (**Statillica**). Gravitációs erő: 1.47 G. Átmérő: 32452 kilométer. Légkör összetétele: 73% nitrogén, 9% oxigén, 3.1% kéndioxid, 5% széndioxid. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 68C fokig. Éghajlat: enyhe sarki területek, viharos időjárási zónák, magas légszennyezettség (az üvegházhatás komoly problémát okoz). Fő életforma: nincs benszülött élet. Népesség: betelepült munkások (körül-belül 175 millió). Általános technikai szint: 9. Politikai hovatartozás: **rexxoni** irányítás. Jellemzés: Utóbbi két évszázad intenzív üzemanyagelőállítása komoly szennyezést hozott létre. A hatalmas nyersanyaglelőhelyek felfedezése előtt azonban teljesen lakatlan volt. Nagyszámú szolgasorban tartott munkás dolgozik embertelen körülmények között.

3. Az adatok frissítési időpontja: 19120 január 15. Név: **Starillica**. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 41C körzet. Típus: MR osztály (némileg élethordozó, mesterségesen támogatott). Anyacsillag: Una Hydra. Naptól mért távolság: 205.9 millió kilométer -600.000 kilométer. Keringési periódus (év): 86 nap. Forgási periódus (nap): 18.5 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 0.71. Átmérő: 5756 kilométer. Légkör összetétele: 82% nitrogén, 8% kén, 6% oxigén, 4% széndioxid (fagyott). Hőmérséklet-ingadozás: -125-től -14C fokig. Éghajlat: Karbon jégbolygó, nincsenek éghajlati zónák. Fő életforma: nincs bennszülött életforma. Népesség: betelepült munkások, 21 millió. Általános technikai szint: 8. Politikai hovatartozás: **Rexxon** rezsim. Jellemzés: Maga a megtestesült geológiai álom! A bolygó gazdagon kínál különböző értékes ásványokat, érceket és kristályokat, mely forrásokat a **Rexxon Birodalom** teljes egészében ki is használ. A felszín sivár és terméketlen, a hold felszínét mesterséges barázdák borítják az állandó és intenzív munkálatoknak köszönhetően.

4. Az adatok frissítési időpontja: nem ismert. Név: **Potead** (**Poteadcaquanous Verguma** — **rexxoni** elnevezés). Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 64G körzet, a **Lizar** rendszer hetedik bolygója. Típus: NN osztály (nincs benszülött életforma). Anyacsillag: Random. Naptól mért távolság: 3.5 milliárd kilométer. Keringési periódus (év): 91.7. Forgási periódus (nap): 4.3 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 5.6 — 3.6 (sarkpontoknál). Átmérő: 38254 kilométer. Légkör összetétele: 98% hidrogén, fémes összetevők. Hőmérséklet-ingadozás: -160-tól -120C fokig. Éghajlat: nagy magasságig folyékony hidrogénfelhők turbulens vihara köpenyt alkot a bolygó körül, égövek nincsenek. Fő életforma: nincs. Népesség: 1200 állomásozó **rexxon**. Általános technikai szint: nincs. Politikai hovatartozás: nincs. Jellemzés: Ellenséges planéta, melyet a **rexxoni**ak egykoron **Verguna**-nak neveztek el (Egyben ezzel a szóval illetik azt a környezetet, amit mi, emberek pokolnak hívunk. Az elnevezés éppen az elképesztően élettelen környezetnek köszönhető). A **Lizar** rendszer leghatalmasabb és legkivülesőbb bolygója, óriási vörös planéta halálos atmoszférával. A nagy forgási sebességnek köszönhetően a gravitációs erő majd hatszorosát is elér-

heti. Az erős gázáramlások a légkör felső részében ciklonokat és hullámokban mozgó folyadékfelhőket hoznak létre, míg ezalatt egy relatív nyugodt zóna húzódik több kilométeres magasságtól egészen a szilárd felszínig.
5. Az adatok frissítési időpontja: nem ismert. Név: **Grand Lizar**. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 64G körzet, **Lizar** rendszer negyedik bolygó. Típus: M osztály (élethordozó). Anyacsillag: Random. Naptól mért távolság: 139.34 millió kilométer. Keringési periódus (év): 0.89. Forgási periódus (nap): 29.5 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 1.25 G. Átmérő: 19945 kilométer. Légkör összetétele: nitrogén 74%, oxigén 24%. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 55C fokig. Éghajlat: sarki, trópusi és sivatagi hőmérsékleti zónák, meleg és nedves bolgó. Fő életforma: **Rexxon**. Népesség: 3,9 milliárd. Általános technikai szint: 10. Politikai hovatartozás: totalitárius uralom, *Vorgon* **(még jó, hogy nem *vogon*...)** császár. Jellemzés: A **Lizar** rendszer harmadik legnagyobb planétája. Az **Omirex** és **Trigar** termékeltlen bolygók közt húzódik meg, és a **Rexxon Birodalom** anyabolygója. Az idők folyamán nagy technológiai fejlettségű bolygóvá alakult, hatalmas megapoliszokkal. Mindezek ellenére egyes területeket sűrű növényzet borít, olyan, amilyen a Földön volt található a júra időszakban 300 millió évvel ezelőtt.

Szigorúan titkos küldetési kivonat [Titkos feljegyzés a hadúrnak címezve, *Ajax* admirális, **Redstorm** űrcirkáló]
A soron következő küldetések az **Axt 1000**-es számítógéprendszer segítségével alapos előzetes elemzésen és vizsgálaton estek át. A felsorolt küldetések alapvető fontossággal bírnak a **Szövetségi Flotta** biztonsága szempontjából. Néhányuk első pillantásra talán teljesíthetetlennek látszik, tekintve a pilótára nehezedő magasszintű követelményeket, azonban az ismételt szimulációk és mérések azt mutatják, hogy az összes akció maradéktalan teljesítésére 2.7854% esély van. Három ***Epic*** osztályú csatahajó áll rendelkezésünkre. Az egyes számú hajó elvesztése estén tehát további kettő indítható. Ilyen körülmények között esélyeink körülbelül 10%-ra duzzadnak.
Csak az ***Epic*** hajók parancsnokának. Osztályzási szint 24 — A támadási időpont szigorúan betartandó. Kezdés pontosan nulla órakor!

Küldetés száma: 1. Küldetés kódszava: *Áttörés* [*Breakthrough*]. Küldetés célja #1: Sáv megnyitása a **Zionic** bánya övben (**Rexxon** birodalom határvidék), az esetleges objektumok elpusztításával. Minden ellenséges csatahajó lefoglalása és eliminálása, mielőtt a jelenlétről a **rexxon**i erők központilag tudomást szereznek. Küldetés célja #2: Közvetlen behatolás az **Amragan 9** planétára, és ott a főcélpont, azaz a nagy-hatósugarú űrradarállomás felrobbantása a bolygó légkörébe való behatolástól számított 122 másodpercen belül. Elhelyezkedés és térkép: A radarállomás az Uni-836-os szektorban található, és közel 400 kilométeres körzetben válik láthatóvá. Fegyverarzenál és készletek: Kizárólag standard lézerágyu a túlzott üzemanyagfogyasztás elkerülése, és a légkörön belüli hatékonyság növelése érdekében. Emellett a felszerelés tartalmaz vonósugár berendezést a feltételezett röppálya mentén elhelyezett üzemanyag egységek begyűjtésére. Küldetés háttere: Az akció a Szövetség számára életbevágó fontosságú. A galaxis egyik legtávolabbi részén vagyunk, távol az **Anchor** pontnál (a szövetséghez legközelebb eső ellenséges terület) várakozó hatalmas **Rexxon** flottától. Jelentések szerint az ellenség arra számít, hogy a **Szövetség** számára az előzetesen meghatározott útvonal járhatatlan az aktív bányaövezet és az **Amragan 9**-re helyezett nagy hatósugarú automata radarállomás miatt. A letapogató állomás viszonylagosan gyengén védett, mindemellett a **rexxon**iaknak még egy fontos tényező elkerülte a figyelmüket. 42 napos ciklusban az **Amargon 9** az **Amargon 8** árnyékába kerül, amely jelenség napfogyatkozáshoz vezet. Tehát pontosan 421 másodpercig a radarberendezés működésképtelen, így a központtal kialakított és addig folyamatos kapcsolat is megszakad. Egy kis egyszemélyes harcihajó képes lenne megsemmisíteni a szerkezetet, mielőtt a napfogyatkozás befejeződne. Ezáltal biztonságos utat nyitna a civil konvoj számára. Esetleges kudarc esetén a következmények végzetesek lehetnek, mivel az ellenség azonnal detektálná a hajóink jelenlétét a térségben. **Rexxon**i védelem, erődítmények, osztagok: A legfrissebb jelentések szerint a **7. Csillagközi Űrflotta** őrjáratozik a rendszerben. A teljes arzenál három csatahajóosztagból, két parancsnoki hajóból és egy fregattból áll. Ezen kívül nagyszámú földi ionágyu és föld-levegő védelmi rendszer, majd nagy valószínűséggel egy erőtér generátor a radarállomás környezetében és egy fő pajzsgenerátor. Időpont: 34h 30'

Küldetés száma: 2. Küldetés kódszava: *Megsemmisítés* [*Wipeout*]. Küldetés célja #1: A központi processzor egység (CPU) és/vagy a négy intergalaktikus űrkikötő elpusztítása a **Tarrun** bolygó ipari centrumában. Küldetés célja #2: A bányakomplexum megsemmisítése különleges tűzerőt koncentrálva a főtárna bejárataira, a raktárra és az űrkikötőkre a bolygó központi zónájában. Fegyverarzenál és készletek: Két T40 lézerágyu, valamint vonósugár, emellett nagy erejű dupla fotonágyu. Küldetés háttere: A **Tarrun** bolgó a legerőteljesebben iparosított planéta a **Rexxon** birodalmon belül. Az előállított termékek széles skálájából a csatahajók és védelmi berendezések mellett az úgynevezett **blinzertronic kristály** a legfontosabb. A **kristályt** az ellenség a hosszútávú közlekedés energiaellátására hasznosítja. A kitermelő egységek eliminálásával megszüntethető az ellenség egyetlen forrása, és egyben elkerülhető annak kockázata, hogy flottánkat a **rexxon**iak hosszútávú üldözéssel kényszerítsék térdre. **Rexxon**i védelem, erődítmények, osztagok: Hatékony földi ütegek minden kulcsfontosságú létesítmény környékén, multi-lézerágyukkal felszerelt tornyok, valamint irányított-rakéta indítók. Figyelem! Több osztagnyi ellenséges csatahajó állomásozik a **tarrun**i központi egység és a kikötők közelében. **Tarrun** és **Stallica** fölött több, mint 30 támadóra kell számítani. Időpont: 37h 12'

Küldetés száma: 3. Küldetés kódneve: *Dicsőség* [*Glory*]. Küldetés célja: A **Rexxon** birodalom tetemes tánadóerőt halmozott fel az **Eian** nevű külső bolygó környékén, mely teljes osztag jelentéseink szerint útban van a **Tarrun** planéta irányába. Feltételezhető, hogy ez a különítmény önmagában nem elegendő a **szövetségi flotta** megsemmisítéséhez, de egyes taktikai tanácsadók véleménye szerint a **rexxon**i egység majd mindent megtesz, hogy hajóink haladását lelassítsa. Legfőbb védelem biztosítandó a következő egységeknek:
- Élelemellátó és -termelő hajók.
- Üzemanyag- és ásványszállító uszályok
- „**Mars**" hadianyag-utánpótló egység
Amennyiben a **rexxon**iak tudomást szereztek az **Amragan 9**-et ért támadásról, akkor lényegesen komolyabb ellenséges erők összevonására és komolyabb összecsapásra kell számítanunk. Fegyverarzenál és készletek: Minden fegyver üzemképes és feltöltött állapotban van. Küldetés háttere: A **tarrun**i ipari központ megsemmisítését követően flottánk egészen a rendszer határainak elhagyásáig nem képes térugrás megkezdésére. Így a **Szövetség** egységei három órán keresztül szabadon sebezhetőek. A „**Battle Axe**" csillaghajó megfigyelői kódolt **rexxon**i adás birtokába kerültek. [**Szükségállapoti Bizotság** ülése a „**Battle Axe**" szövetségi csillaghajón] „Az utóbbi támadás bebizonyította flottánk sebezhetőségét, ezidáig többszázezer ember vesztette életét, és az ellenség további megerősített támadást tervez." [*Ajax* parancsnok tanácshoz intézett javaslata] „Tekintettel az egyre súlyosbodó helyzetre, és arra a tényre, hogy a **Rexxon Birodalom** számára pontos pozíciónk és feltehetően úticélunk is ismert, flottánk az ellenség területére történő belépés óta a legsúlyosabb veszedelem elé néz. Vadászosztagaink komoly veszteségek árán tudták csak védelmezni a civil konvojt, mely szinte szabad prédát jelent a **rexxon**i támadók számára. Véleményem szerint ilyen körülmények között nem vagyunk képesek biztosítani a polgári lakosság védelmét, tekintve a támadások számosságát és méretét, éppen ezért egy javaslatot szeretnék a tisztelt tanács figyelmébe ajánlani. Javasolnám, hogy harcosaink vonják el az ellenség figyelmét a polgári hajók támadása elől. Számos vadászgépet vesztettünk már a konvoj védelmének érdekében, mivel ezeket az eszközöket nem védelemre, hanem támadásra tervezték. Offenzíva esetén a gépek kamatoztatni tudják magas fölényüket a sebesség és manőverezés terülétén. Elképzelésem szerint a **Rexxon Birodalom** szívét célzó nagyerejű támadással egységeink döntő csapást mérhetnének ellenfeleinkre. Elméletem szerint a **Szövetségi Flotta** és szolgáltató hajói egy váz típusú védelmet hátragyva leválnának a civil konvojról, és a **Rexxon** főrendszer, a **Lizar** világ irányában haladnának tovább. Jelentések alapján a **Torky 5**-nél összegyűlt ellenséges flotta a polgári konvojt támadással fenyegeti. A **Lizar** rendszer megtámadásának merész húzásával és a **Rexxon Birodalom** központjának fenyegetésével véleményem szerint az ellenséges flotta rákényszerül az anyabolygó megsegítésére. A **rexxon**i naprendszert támadóink gyakorlatilag teljes védelem hiányában hagyták el, mivel a hátországot érő esetleges csapást nem tartották valószínűnek. Ezzel nagy hibát követtek el. Az elmondottak következménye, hogy a polgári flottának esély adatik a megmenekülésre, amennyiben az ellenség legfőbb erőit az anyabolygó védelmére irányítja át. Mélyen tisztelt Tanács, a terv, amellyel előállok, természetesen nagyon kockázatos, bármely hiba a teljes polgári flotta megsemmisüléséhez vezethet, azonban siker esetén biztosítaná több, mint 60 millió ember szabad távozását a szupernova és a **Rexxon Birodalom** fenyegetése elől.



Küldetés száma: 4. Küldetés kódneve: *Célpont* [*Blastobjective*]. Küldetés célja: A **Lizar** rendszer hetedik planétájának, a **Potead Magma Agyu**jának semlegesítése. Elhelyezkedés és térkép: Az ágyu a behatolási ponttól 3.254 kilométerre északkeletre a **Hidrogén-Tenger** partján vonuló hegyháton helyezkedik el. Fegyverarzenál és készletek: Új fegyver kerül felszerelésre az akció megkezdésekor, az ***epikus neutronágyu***, mely képes 200 méteres titanium falak és hegyoldalak átütésére. Küldetés háttere: A hírhedt **Magma Ágyu** a **Rexxon** Fej-

lesztői Testület talán legkiemelkedőbb terméke, mely a **Lizar** főbolygó védelmi gyűrűjének fontos részét képezi. A fegyver hatalmas, több mint 14 kilométeres kupolája messze meghaladja bármely vulkanikus hegység magasságát. Ezen belül egy nagyméretű elektronágyu hatol a bolygó légkörének felső részébe. Maga a fegyver az égitest belső magjából táplálkozik, melynek természetes energiája elegendő kilences osztályú pusztító sugár létrehozásához. Az energiasugár utat tör a sűrű atmoszférán keresztül, majd egészen a **Lizar** rendszer határáig ütőképes marad. A többezer megatonnás rombolóerőnek semmilyen hajó nem képes ellenállni, így ez a félelmetes fegyver képes semmissé tenni a teljes **Szövetségi Flottát**, mielőtt az az ellenség brodalmának határához érne. Éppen ezért, mielőtt a civil konvoj lőtávolságon belülre érkezik, egy ***Epic*** osztályú csatahajó vezetésével hatástalanítjuk a **Magma Ágyut**. Támadáshoz szükséges adatok: **Potead** felszíne minden közönséges harcászati eszköz számára megközelíthetetlen. Azonban az ***Epic*** csatahajó ellenáll a viszontagságos körülményeknek, és az összes repülési módozat felhasználásával manőverezhető marad. A gravitációs erő a hajótestet 8.000 kilométers sűrű atmoszférán húzza keresztül, mely annak 100.000 C fokos felmelegedéséhez vezet. A **rexxoni** leszállások egytől egyig erős hőpajzzsal ellátott rakétameghajtású szondákkal történnek, amelyek egy precízen kalkulált leszállási pályán érik el a planéta felszínét, csakúgy, mint az általunk majdan elindított ***Epic*** egység. **Rexxoni** védelem, erődítmények, osztagok: Az atmoszféra zord tulajdonságainak következtében közönséges **rexxoni** vadászok bevetésének a legkisebb esélye is kizárt. Számolni kell azonban földi eredetű légelhárító multirakéta- és lézerrendszerekkel, főleg a célpont környékén. A bolygón továbbá különleges **Amtrack** vadászokból álló elhárító légió állomásozik, s ellenállásukra szintén a **Magma Ágyu** környezetében számíthatunk. Az offenzíva lebonyolítását követően nagyon valószínű, hogy **rexxoni** oldalról a **Szövetséget** érő összevont támadást hajtanak végre. Ebben az időpontban a polgári konvoj csupán hétszázmillió kilométeres távolságban lesz az ellenség anyabolygójától, **Lizar**tól. Éppen ezért minden harci egységre vörös riadó érvényes a **Magma Ágyu** megsemmisítése után.

Küldetés száma: 5. Küldetés kódneve: *Galaktikus Vihar* [*Galactic Storm*]. Küldetés célja: **Lizar** környéki ellenséges hadiflotta maradványainak felszámolása. Elhelyezkedés és térkép: Lokál Galaktikus Beosztás 64G körzet. Fegyverarzenál és készletek: A raktáron lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Feltételezhetően a **Magma Ágyut** ért támadás után minden mozgósítható erőt a **Szövetségi Flotta** haladási irányában mozgósítanak. Harci egységeinknek tehát tekintélyes számú **rexxoni rombolóval** és **fregattal** kell majd farkasszemet nézniük, nem beszélve a nagy számú egyszemélyes vadászgépekről, melyek pontos száma eddig ismeretlen. További adatok szerint a **"Birodalmi Örök"** néven ismert csatahajók is hadrendbe állnak. Ezek a csillagközi vadászok, melyek többszáz éven keresztül megtartották legyőzhetetlenségüket, a **Rexxoni Tanács** közvetlen védelmét szolgálják. Az ***Epic*** osztályú hajók az ellenséges flotta fő részét rohamozzák, míg három csillagközi vadászokból álló osztag a szélső szárnyakra mér csapást. A **Szövetség** cirkálói a **rexxoni** rombolók ellen indulnak majd, míg minden fennmaradó tűzerőt az anyahajók elpusztítására koncentrálunk. Az ellenség több, mint 60%-ának eliminálása biztosítja a totális és végleges győzelmet. **Rexxoni** védelem, erődítmények, osztagok: Az ellenség a naprendszerben állomásozó minden mozgósítható csatahajóját hadrendbe állítja. Egyes analízisek alapján a teljes szám meghaladhatja százat! Nagy hatótávolságú elfogóvadászok: 40. Rexxoni rombolók és fregattok: 10. Figyelmeztetés: Az ellenség bármely időpontban támadást intézhet a **Szövetség** ellen, ezért a teljes flotta megérkezte előtt szükséges a maradék ellenséges helyi egységek teljes felszámolása!

Küldetés száma: 6. Küldetés kódneve: *Bosszú* [*Retaliator*]. Küldetés célja: A **Nagy Rexxon Birodalmi Irányító Központ** és a **Lizari Kormány Komplexum** teljes elpusztítása. Elhelyezkedés és térkép: A **Rexxon Birodalmi Irányító Központ** a **Lizarico City** nevű központi metropolisban található. Minden kommunikációs összeköttetés erről a pontról indul, tehát a célpont behatárolása nem bonyolult feladat. Fegyverarzenál és készletek: A raktáron lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Az ellenség irányító egységének és kormánytestületének gyors és teljes megsemmisítése, ezáltal elkerülve egy esetleges hosszútávú **rexxoni** bosszút és egy kiterjedt galaktikus konfliktust. Mikor az emberiség letelepszik az **Ulysses VII**-en, egy új rend veszi kezdetét a Galaxisban, mely a béke megteremtésével kezdődik majd. **Rexxoni** védelem, erődítmények, osztagok: Eddig nem ismeretes.

Küldetés száma: 7. Küldetés kódneve: A *Harcok Harca* [*Mother Of Wars*]. Küldetés célja: Az emberi flotta megmentése a teljes megsemmisüléstől az eleddig feljegyzett történelem legjelentősebb űrcsatájában. Elhelyezkedés és térkép: **Hydradan** 12 nagy holdjai kozmikus keleti irányban 12 milliárd kilométerre a **Lizar** bolygótól. Fegyverarzenál és készletek: A raktáron lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Az ellenség érkezése elkerülhetetlen. A teljes **Rexxon Birodalom** seregeinek **Szövetség** elleni összehangolt rohamát a két óriás csatahajó vezeti. A győzelemhez fűzött reményeink igen csekélyek, de talán az összecsapásban megmentheti az emberiség maradék részét, és talán lesznek, akiknek ez a csata az emlékeiben örökre fennmarad. **Rexxoni** védelem, erődítmények, osztagok: 2 birodalmi óriás csillagközi csatahajó, 40 **rexxoni** romboló, 140 harci fregatt, 200 nagyhatótávolságú elfogóvadász, 1000 kishatótávolságú elfogóvadász.

Átmeneti küldetés — A végső összecsapás sikeres kimenetelét követően. Küldetés száma: 8. Küldetés kódneve: *Az Új Rend* [*The New Order*]. Küldetés célja: Az ellenség rendszerét elhagyó **Szövetségi Flotta** kísérete és védelme.

Meghatározások

Trillotonna: Egy űrben elhelyezett test relatív tömegének meghatározása. Egy trillotonna 100.000 tonnának felel meg.

Foton: Fénykvantum, a fény és általában az elektromágneses sugárzás elemi részecskéje. Alapegység, amely a fény intenzitásának mérésére szolgál. Az energiasugárzás véges adagokban, kvantumokban történik. A fény kvantuma a foton.

Plazma: Az anyag negyedik halmazállpota, ahol az atomok ill. molekulák ionos állapotban vannak. Megfelelően nagy hőmérsékleten minden anyag plazmává alakul. A plazmában a pozitív és negatív töltéshordozók száma megeggyezik, így az kifelé elektromosan semleges. A leírásban említett fegyvereknél az energiasugár is ilyen állapotba kerül. Az ionrakéta kémiai égéstermékek helyett plazmát lövel ki.

Ion: Pozitív vagy negatív (nem semleges) töltésű atom vagy atomcsoport.
Proton: Az atom pozitív töltésű részecskéje
Fénysebesség: 299.734 [kb] kilométer másodpercenként.
Fényév: Egy földi évig haladó fénysugár által megtett út.

Aeon gigaév: Egymillió éves időtartam.

Szupernova: A szupernova a csillagok óriási erővel robbanó típusa, mely nukleáris szintézis útján jön létre. Az állapot a csillag fejlődése során azért következik be, mert az égitest hirtelen annyi energiát termel, amennyit már nem képes az alacsony hőmérsékletű környezetbe továbbítani. Ilyenkor a csillag fényessége annyira megnő, hogy az felülmúlja egy teljes tejútrendszerét. Az általunk behatárolt univerzumban minden egyes másodpercben szupernova robbanás következik be.

Billentyűzetkódok játékon kívül:

'**Space**': A szöveges és grafikus képernyők átugrása
'**Esc**': A szöveges és grafikus részek átugrása

Billentyűzetkódok játék közben:

'**F1**': Kilátás előre
'**F2**': Kilátás hátra
'**F3**': Kilátás balra
'**F4**': Kilátás jobbra
'**F5**': Külső inteligens kameraállás (Beállítja a megfelelő szöget, és megkeresi a mozgó célpontot)
'**F6**': Hátsó külső kameraállás
'**F7**': Kilátás előre műszerfal nélkül
'**F10**': Távolsági célpontkeresés

Irányítás egérrel:

Bal gomb: Gyorsulás (gombot elengedve lassulás)
Jobb gomb: Tüzelés
Mozgatás balra: Kanyarodás balra
Mozgatás jobbra: Kanyarodás jobbra
Mozgatás előre: Zuhanás
Mozgatás hátra: Emelkedés

Irányítás joystick-kel:

Tűzgomb: Tüzelés
Mozgatás balra: Kanyarodás balra
Mozgatás jobbra: Kanyarodás jobbra
Mozgatás előre: Zuhanás
Mozgatás hátra: Emelkedés

Irányítás billentyűzetről:

'**Return**': Fegyvertípus választás
'**Space**': Tüzelés
'**Alt**': Gyorsulás (gombot elengedve lassulás)
'**P**': Pause (Szünet ki/bekapcsolása)
'**S**': Eltérítő pajzs ki/bekapcsolása
'**F**': Az üzemanyagutánpótlás begyűjtése
'**T**': Célpont becserkészése (csak "cobalt" típusú fegyvernél)
'**Help**' (PC: '**Home**'): Célponthoz vagy anyahajóhoz irányít
'**D**': Kétfázisú poligonrészletesség-szabályzó
'**Esc**': Kétszeri megnyomása a küldetés feladásával egyenlő
'**Enter**': (Numerikus billenytűzet) Segítség a fegyverek és az üzemanyag újratöltésére
'**Balra**': Kanyarodás balra
'**Jobbra**': Kanyarodás jobbra
'**Fel**': Zuhanás
'**Le**': Emelkedés

Pályakódok: **Uriga, Cepheus, Apus, Corvus, Caelum, Fornax, Cetus, Pixis, Musca**

• *Jean*

Bloodnet



Lilás lett a cybertér, jaj hova is tettem,
Azt a kicsi csatlakozót, amibe a deckem
Dugtam.
Ejfekete ez a hatalmas nagy jegecske,
Mint egy tőzsgyökeres afrikai menyecske.
Csapattársam igen hamar flatline-ra is vágta,
Én is olyan lettem, mint a töltött bukta.

Remekeltünk, megint remekeltünk. Mi fejezhette volna ki tömörebben a visszavisszatérő **cyberpunk** érzésünket, mint ez a pár fenti sor. Az utóbbi időben egyre gyakrabban tér vissza. Lásd pl. ***Syndicate***. Összeszámolva a többi, hasonló alapú gémet, egész kerek érték jön ki, viszont hogy ezek mennyire tudják megadni a cyberpunk feelingjét, nos, ezzel az eredménnyel kevésbé lehetünk elégedettek. Ott van ugyan a ***NEUROMANCER***, de azért nem mindenki kapcsolja be magát az EGA és a speaker örömeibe. A **Cyberdreams** termékei nagyrészt megfeleltek ennek a szempontnak, hiszen ez céluk is volt, a mostani *Microprose* fejlesztésű **BLOODNET** szintúgy.

Egy kis furcsasággal! Ugyanis itt egy vámpíros bácsival **(magyarul egy vörös vámossal — CoVboy)** kell végigszenvedni pár óra aktív játékot. Kettős a feladat: a nagy-nagy cél részieges megvalósítása, és emberi mivoltunk visszaszerzése.
Sajnos kifejlesztettek a gaméhoz egy új szerepjátékrendszert, ami az egyik legprimitívebb és legborzasztóbb mind közül. Hogy lehet, hogy valaki azt hiszi egy másik erában játszáshoz szükséges egy új rendszer, amit természetesen mindenkinek meg kell ismernie, aki ott játszana, és természetesen 90%-ban módosítani kell minden egyes újabb erához. Az igazat megvallva nagyon sok ilyen ember van, mégis, ennek már nincs nagy jövője. Ez még nem sok embert zavarna, csakhogy annyira nem értett az egészhez az RPG-rendszer kreálója, hogy a harci rendszert egyes esetekben játszhatatlanná tette. Igen valószínű, hogy egy mezei figurát 30-40 lézerpuska-lövéssel le sem lehet teríteni, és a kevlar maximálisan véd még a lézer és egyéb hullámalapú fegyverek ellen is.

A *Ransom Stark* nevű főszereplő képességeit kétféle módon határozhatjuk meg, az egyik az **Ultimá**ból elterjedt tesztes, a másik meg a gyorsgenerálásos. A karakter generálásakor vegyük azt figyelembe, hogy csapatot is alkothatunk majd, ahova jobbnál-jobb fickókat pakolhatunk. Így a legésszerűbb egy magas HP-jű gyilkológép, a csaták könnyítése és túlélése céljából (ugyanis ha egy csatában *Ransom Stark* hal meg, akkor viszlát). Végül eloszthatunk még 20 pontot 5 képesség között, figyelembe véve, hogy egy képességre max. 10 mehet. Nem árt felhívni a figyelmet arra, hogy az így elkészült karakter legtöbb esetben a csapat leggyérebbje lesz, magas értékek tekintetében. Note: vámpírságunk növekedése folyamán egyre jobban nő a HP-nk, az erőnk és kitartásunk.

Ott vagyunk *Deirdre Tackett* feldúlt laboratóriumjában. *Dr. Van Helsing*, aki a várost uraló **TransTech** egyik vezetője és vámpírlordja is egyben, tőlünk szerezte meg *Deirdre Tackett* címét. Ez a nő jóbarátunk, aki egy agyi implantációval a Hopkins-Brie szimptómánkból is kigyógyított (ez akkor lép fel, ha valaki túl sokáig van a netben, és ennek hatására a valóság sokszor összemosódik egy cyberteres képpel), olyan zseniális programot csinált, hogy még nevet is adtak neki, *Incubus*, a nonpluszultra jégtörő. Viszont *Van Helsing* is meg szeretné ezt az anyagot kaparintani, tehát elkezdett *Deirdre* címe után kutatni, és mi ebben segítettünk is neki; *Tackett*-et elkapták, viszont az *Incubus*-t valószínűleg még nem.

Ha a nyilat a felső sorba visszük, megjelenik egy menü, ahonnan szép sorban almenüket is előhozhatunk. Van egy piros és egy zöld csík is. A piros vérszomjunkat jelzi, ha 100%, akkor a legközelebbi embert, azaz egy csapattársat támad le, és öl meg. Ez általában több más csapattárs vesztését is maga után vonja, hiszen az ötlet nem nagyon tetszik nekik, hogy legközelebbi ők is a szomjas *Ransom* áldozatává válhatnak. Ha nincsen vérdús csapattársunk, akkor meg GAME OVER. A zöld emberi mivoltunk mércéje, ha 0, akkor egy szép kép kíséretében vége a nótának. Az idő előrehaladtával is csökken, ennél sokkal pusztítóbb hatású viszont, ha emberekre vadászunk.

A **COMBAT** menüben a **QUICK** és **DESCRIPTIVE ATTACK** között a különbség a gép szövegelésében van, **DESCRIPTIVE**-ben a HP-kat és sebzéseket automatikusan kiírogatja. A **BITE** az, ami kb. 10%-kal leviszi a **HUMANITY** pontot, de előnye az, hogy nem vámpír ellenfeleket azonnal megöl, és az esetleges társai sem fognak ránktámadni. Csata alatt újabb menü jelenik meg, feltéve, hogy a **DESCRIPTIVE** módban vagyunk:

ISSUE ORDERS - Parancsokat ad egy tagnak, további almenü:

ACQUIRE TARGET — Célpont kijelölése, majd a célzott testrész, a **BODY**-val nem adunk meg konkrét testrészt, hanem véletlenszerűen választja ki a gép a sebzett részt. Vámpírok esetében cövekkel a **TORSO**-ra kell célozni. Az eredő HP-ből is levonunk egyes testrészek támadásával.

DEFEND POSITION — Védekezünk.

FREE COMBAT — A gép szabadon kiválaszthatja a karakter cselekvésének menetét.

MANEUVER — Mozgás a megadott pont felé.

BITE — Csak vámpírokkal, lásd a **COMBAT—BITE**-ot. Másik vámpír és kiborgok ellen ártalmatlan.

USE ITEM — **Doppelganger** és **mirror master** használata, feltéve, hogy még nem volt használva a csata alatt, és a karakter tárgylistájában van.

RETREAT — Visszavonul, mint a **GENERAL RETREAT — CHOOSE CHARACTER TO RETREAT**.

CHOOSE WEAPON — Három fegyverhely közül a választás. Az első a biofegyver, a második és harmadik a két kéz.

EXERT WILL — Vámpírok akaratukkal lebéníthatják az embereket.

VIEW STATUS — Ha saját emberünk, behozza a karakterlapot, és ha akarjuk a tárgylistát is. Ellenfél esetében kiírja, hogy mivel támad és hány HP-ja van még.

RETREAT — A **GENERAL RETREAT**-tel azonnal visszalépünk a helyszínről az előző helyszínre, feltéve, hogy az ellenfelek is jóindulatúak felénk.

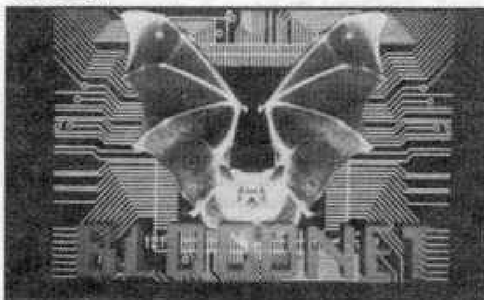
QUICK COMBAT — Átkapcsolunk gyors harcra.

VIEW — több lehetőséget kínál. A **NEW YORK MAP** segítségével utazgathatunk metrón az egyes helyszínek között, amiket piros háromszögek jelölnek. Egy piros háromszög kijelölése után egy legördülő listából választhatjuk ki a pontos címet, mivel egy háromszög több helyszínt is magában foglalhat. A **SEARCH** menüpont és fél óra játékidő segítségével a helyszínen elrejtett tárgyak előkerülnek, feltéve, hogy az **OBSERVATION** pont elég magas. Az **EXAMINE** használatához nem árt egy tárgyat kézbe (nyilra) venni, mert csak akkor funkcionál. Az **USE** szintén. A **LOCATION**-nel a helyszín egy általános jellemzését kaphatjuk meg.
A **PARTY** nem sok lehetőséget tartalmaz, a **REST**-et és a **DISMISS**-t. Vámpír *Ransom*-unk csak úgy tud pihenni és gyógyulni, ha a helyszínen egy koporsó is van földdel körbevéve. A többiek akárhol. **DISMISS** hatására minden nála lévő cucc a földre kerül, a karakter meg vissza eredeti helyszínére. Lehet, hogy ezután is csatlakozni fog hozzánk, de van aki csak egyszer dolgozik valakinek, vagy egyszerűen elege lett belőlünk (pl. *Rymma Fizz*).

DECK — **ENTER CYBERSPACE**. Ha deckünk felszerelése teljes, és a helyszínen van cybertér csatlakozási lehetőség, vagy birtokunkban van a kísérleti drótfüggetlen port. A **DECKING UNIT** — használatához kell egy doboz, fedőchip (**CLOAKING**), navigátorchip (**LOOKER**), lélekdoboz (**SOUL BOX**) és memória. Lehetőség van még az ún. kivonatok (**ESSENCE**) betételére, amik gyakorlatilag hardware-es azonosítóként funkcionálnak. Az egyes file-okat is a **DECKING UNIT**-ban nézhetjük meg, olvashatjuk el, és tölthetjük le. Memóriában a legjobb a 32 TB-os chip (!), lélekdoboznak a sárkány, fedőchipnek a négyes szintű. A **LOOKER** chipet nem kell fejleszteni.

A **COMPUTER**-nél visszajátszhatjuk a már elhangzott párbeszédeket (igencsak hasznos és egy csomó időnket megsporolhatja).

megnézhetjük a jelenlegi pénzállásunkat, és lehetőség van egyes kapcsolataink felidézésre is (erre csak induláskor lehet szükség).



Jobb gombbal az egyes heverő tárgyakat szedhetjük fel (mind szürke), majd *Ransom*-ra kattantva be is rakjuk a hátizsákba. Kétszer jobb gombbal a helyszínen lévő emberekről többet tudhatunk meg, bal gombbal beszélhetünk is velük. A középső gombot háromszor lenyomva, majd kétszer felfelé húzva az orrunkat is megpiszkálhatjuk. Ha az egeret a zsinórjánál fogva nagy sebességre felpörgetjük, majd nekivágjuk a monitornak, érdekes jelenségben lehet részünk, és a szemünknek is jót tesz. Drótnélküli egerek esetében sok kicsi, de határozott ütést mérjünk a képernyőre. Többéves kutatómunka eredményét közöltük most le.

Ha a képernyő aljára clickelünk jobb gombbal, portrék jelennek meg, és valamelyiket kiválasztva az adott figura tulajdonságait vehetjük szemügyre, az akkor megjelenő **INVENTORY** gombbal pedig a csapat tárgyait. Sok furcsa kocka van a tárgylistában előtűnő test mellett. A felső bal a fejrevalók helye (pl. sisak, napszemüveg, **WRATH RAY** beszerelve), a felső jobb a felsőtestre borítandó páncéloké. Alá különböző plecsniket tűzhetünk, pl. **LAPEL PIN** a Belső Szentélyhez, **TT BADGE** a TransTech HQ-hoz. Ez alatt, és ezzel tükrösen a másik oldalon végtag-implantációnkat helyezi el a sebész. Még lejjebb a fegyvereknek jut hely. Van fegyver, amelyiknek mind a kettőre szüksége van, de ez nem sok vizet zavar, ugyanis egy körben csak egy fegyvert használhatunk... Az utolsó előtti kockapárat a láb helyett felszerelt szúszműtyők foglalják el, legalul pedig a lábra szerelhető páncéloknak (pl. kevlar naci) van hely. Az egész testet beborító **KEVLAR COVERALL**-t a felsőtest kockájába kell elhelyezni.

A **USE** és **EXAMINE** mellett egy **JURY-RIG** is van, ami barkácsolásokat tesz lehetővé, feltéve, hogy van nálunk **JURY-RIG KIT**, gyógyszerek és kápszerek esetében **PHARMACEUTICAL KIT**, valamint pár össze—szétszerelhető alkatrész. Így kell majd összehoznunk többet között pl. egy zárnyitó szerkentyűt vagy egy **INERTIAL SUIT**-ot.

A XXII. század elejére a kábítószer szerepe igencsak megnőtt. Az utazást és kikapcsolódást biztosító levek mellett az olyan kábszerek divnak, amiket leginkább doppingnak nézhet az egyszerű halandó. Erőt, energiát, koncentrációkészséget biztosítanak ideiglenesen, de ehhez az előnyhöz sem juthatunk ingyen. A túladagolás az egyik legsúlyosabb veszély, a max HP az eredetinek 10%-a lesz, a jelenlegi meg 1. A következő szereket tartjuk említésre méltónak (bár jóval többfajta van a gémben):

- **RED LIFTER**: Erőt növeli kb. hússzal;
- **HERO MAKER**: +HP-t ad;
- **BREATHER**: Érzékek (**OBSERVATION**) élességének növekedése;
- **PSILO BLOSSOM**: Inkább csak kikapcsolódásnak jó;

A fegyvereket 6 csoportba lehet osztani, ahogy ezt a karakterlap is mutatja. A **MELEE** csak ökölharcra és karóvetésekre (vámpírongatás) vonatkozik, a **FIREARMS** a lefűrészelt csövű puskától a géppisztolyig minden lőportöltényes fegyverre, a **HIGH-TECH** pedig a lézeres, fehérzajrobbantós (**WHITE NOISE BLASTER**), lángszóró (**FLAME THROWER**), szinusz- és nanofegyveres (**SINUSOID**) valamint a bzzzzzfűrészes (**BUZZSAW**) képességeidet méri. **BIO-TECH** fegyverek sajátossága, hogy értékük egy másik tulajdonságod (pl. **WILL**) is létfontosságú hatásuk kifejtésében, alacsonyabb **BIO-TECH** képesség esetén pedig az a képességünk akár csökkenhet is, tehát csak óvatosan. **BLADES** alá egyedül a szent lélekpenge tartozik. A robbanó gránátok kezelése **EXPLOSIVE** néven vonult fel a listára. Az **EMP** gránát elektromos zavarokat, az **ELECTRIC STORM** elektromos viharokat okoz. A **WEB GRENADE** mozgásban, a **FLASH GRENADE** látásban gátol (és vámpírokon jobb a hatása). Végül megjegyeznénk, hogy a szent fegyverek (lélekkard, szenteltvíz, kereszt, karó) sebzése és hatása erősen függ a **FAITH** értékünktől.

A CYBERTÉR

A forgó alakzat lélekdobozodtól függően néz ki, először egy kis ólomkatona, a végén meg már egy sárkány. Leggyakrabban egy lyukas hasú, fényes figura jelenik meg, ő a cybertér **FATS**-a, neki kell megadni a megfelelő kódot, ha egy KÚT-ba el akarunk jutni (**WELL** — info tároló zseb). Más figurákkal a beszélgetés ugyanúgy zajlik, ahogy a normális játéktérben. Piros gombok jelölik a file-okat, ezeket felvéve, és jobb gombot lenyomva, majd a **DECKING UNIT**-ot kiválasztva többet is megtudhatunk róluk. Ebben a jobb gombbal előhúzott menüben van a cybertérből kilépés pontja is. A legtöbb ciberés helyszínről lefelé lehet kijutni, vissza az általában üres adatközti térbe (ahol csak ritkán van valami ténylegesen érdekes).

Ott tartottunk akkor, hogy állunk a labor hideg kőpadlóján. Szedjük össze amit látunk. Ha valaki akar, kipróbálhatja a cyberteret, de alacsony **CYBERSKILL**-ek esetén ezt még egy kicsit halasszuk. Két részre bontottuk a leírás magvát, az első az evilági teendőket, a második a cybertetteket ecseteli. Sok olyan esemény van, ami egy másik valóságbeli eredményre épít, ilyen esetben szólunk.

A GAME

Ilyen kora reggel mit is szoktunk tenni? Nézzünk el törzshelyünkre, az *Abyss* nevű ivodába, hátha ott lézeng egy-két haver, zsoldos vagy részeg. Esetleg a sör kúrálja a vámpírizmus gondjait is **(nem csak azt — CoVboy)**. Alant lista a bérelhető fickókról, illetve előnyeikről és súlyos hiányosságaikról (ha van ilyen):

NIMROD 7 — Szinte már kiborg, tipikus bérgyilkos. Erő, hápé 100, hit (FAITH) 1, először viszonylag olcsó is, ám a legnagyobb gond vele az, hogy szinte mindenhol utálják, és minket se fognak különbnek tekinteni, ha vele együtt mutatjuk magunkat. 15 rongyért már a mienk is.

SLASH McLACHLIN — FIREARMS 97, BRIBERY 96, OBSERVATION 98, LOCK PICK 96, elég drágán adja magát.

KYLE AVERY — STR 99, EXPLOSIVES 97, BRIBERY 96

MAX BAX — STR 95, END 94, MELEE 96. Ez a mi kedvenc bérencünk, 4.500-ért és a tudatért, hogy a gonoszt irtja, szívesen beáll hozzánk ez a kis kálvinista melák.

FANTAS GOULAKAS — **(Ezt Gulyásnak hívták, csak cyberosította a nevét — CoVboy)** STR 97, MELEE 99, BLADES 93. Állandóan vigyorog, hogy nem is olyan rég ellenünk bérelték fel, egy kis kivégzésre. Olcsó, elég megbízható, csak sokat dumál.

LEEZA 5 EAGLES — Jó FIREARMS, de egy **WHITE NOISE BLASTER**-t is kér a 10 kilón felül. Ha leállunk *Maraida Armandá*val beszélni, ő is beszáll a harcba segítségként (*Armandá*nak).

ZARAH AVIATRIX — PICK POCKET 97 (? — ez a képesség mikor jön elő a játék során?), HI-TECH 95, BLADES 98. Kellemes társaság.

BONTON HIMISHAKO — Pár drogért (5 red lifter), AGILITY 93, BRIBERY 95, MEDIC 98.

Vannak itt speciális szereplők is, ezek közül a legkevésbé érdekes számunkra a bártulajdonos, aki csak a szokásos bunyóinkról akar lebeszélni a kocsmán belül. *Cisco Alvarez*, egy legendás cyberpáros egyik tagja, szintén itt teng-leng, az egyik lépcsőn csücsülve. Egy taccsra vágott adatnyuszi (önkényesen így fordítottuk le jó hangzást elsőrendűnek tekintve a **DATA ANGEL**-t, noha az ANGEL szó semmilyen értelemben sem jelent nyulat) **(Hacsak nem vonunk párhuzamot Roger Moore és a Playboy magazinban róla megjelent botrányos cikk között — CoVboy)**, a megmentésben lesz majd szerepe társával, *Hakim*mal együtt. Úgy gondolja, hogy ha *Hakim*ot rábeszéljük, akkor beszáll. *Rymma Fizz*, a Fizz házaspár nőnemű tagja viszont azonnal csatlakozik, ha megkérjük rá. Ezenkívül elmondja, hogy *Garrick*, a férje, az **Electric Anarchy** nevű bandának dolgozik jelenleg, de ha kell, ő is biztosan segítene. *Rymma* **DECKING INTEGRITY**-je 94, **CYBERCLOAKING**-olni is kitűnően tud, 96 ponttal jutalmazták, és robbantásban is élen járhat. Értékes lány lehet, legalábbis amig nincs jobb. Szintén ismerős figura *Lash Givens*, jóbarátunk. Nagyon bátor (94), és szép számmal van 80-as tulajdonsága is, bár igazi előnye, hogy ő is ingyen van, és abszolút megbízható. *Monique St. Clairt*, *Stark* ex-barátnőjét is hasonló fából faragták. Nagy akaraterejű (95), ügyes (AGILITY 96), bátor (94), és ami a legjobban fájt, okos (97). Valami rossz vicc, vagy félregépelés eredménye lehet, hogy ő a szerezhető csapattársak közül a legokosabb. Csoda, hogy *Stark*nak csak ex-barátnője...

A legtöbb embernek ezután az **Electric Anarchy**-hoz támad kedve, hogy megnézze *Garrick*et. **Manhattan** északi vége felé van. Mielőtt vele beszélnénk (középtájt van a képernyőn) nem árt a banda többi tagjával lerendezni amit lehet, mert miután már félig fizettek *Garrick*-nek és mi magunkkal visszük, egy kicsit kerülni fogják a társaságunkat. Beszéljünk a színesbőrű hölgyikével a jobb alsó sarokban. Egy sárkány lélekdobozért elcserélne egy doboz **SomnaVapor** altatógázt **(Ez olyan, mint az Ambipur? — CoVboy)**. Itt megjegyeznénk, hogy ha csak a deckben van sárkány lélekdoboz, és úgy mondjuk neki, hogy nesze, a gáz a miénk, ám a lélekdoboz is marad. *Auntie Matter*, a leghátrébb ülő lány egy **TransTech Security Badge**-ért egy **WRATH RAY**-t ad, ami egy fajtája a biofegyvereknek. Az ilyen fegyvereket megszerzés után be is kell operáltatni, természetesen a **CyberSurgery Group**-nál. Egy szemüveges anarchista, *Phractle K. Oss* nagyon szívesen hallana híreket döglött TT nagyfejűekről, kiváltképp a legfőbb biztonsági emberéről. TT-en belüli liftcímet megkapjuk, és még jutalmat is ajánl, ha megcsináljuk. Feltűnhet, hogy *Nai Hilistick*, a csapat vezetője sztoikus nyugalommal ütlegel egy kb. 12 éves kölköt. A gyerek egyike az **Öt Elveszett Pulyá**nak, *Chuck*, és *Nai* meg van bizonyosodva affelől, hogy az *Incubus* hollétét legkönnyebben úgy tudja

meg a gyerektől, hogy szépen kiveri az összes fogát **(igen általában ez szokott a leghatékonyabb eszköz lenni — CoVboy)**. Valójában *Chuck*-ot egy agyi beültetvény megakadályozza az emlékezésben, de ha előbb *Nai*-jal, majd *Chuck*-kal beszélünk, lehetőségünk nyílik arra, hogy a fiút a csapat szerves részévé tehessük, és ezzel elindíthassuk a keresést az elrejtett *Incubus* felé. Ehhez viszont be kell neki bizonyítanunk, hogy tényleg dolgoztunk már *Deirdre*-nek. Bizonyítékerejű okiratot majd a TT HQ-n lelünk, addig elégedjünk meg *Garrick Fiz*-zel, akinek **DECKING INTG**-je a legmagasabb, 96.

Innen a sorrend kevésbé kötötté válik, persze a megfelelő felszerelés beszerzése után. Négy „bolt" van, amik valójában kocsi csomagtartók egy-egy eldugott, szagos sikátorban. A következő tárgyakat ajánljuk beszerzésre:

M: **Madame Mescal**
V: **Vince's Munition Emporium**
S: **Strongarm Tacktick**
A: **Auntie Personel**
KEVLAR SUIT és
KEVLAR HELMET mindenkinek (A)
GAS MASK (A)
TT BADGE (M)
SYRINGE (M)
CIRCUITRY LINING (A)
jópár darab INSTAPIGMENT (V),
LOCKPICK CASING (S)
DIAGNOSTIC UNIT (S)
DOPPELGANGER (S)
MIRROR MASTER (S)
MEDICAL KIT (S)

Tacktick és *Mescal* címéhez egy kis kutatómunkára is szükség lesz. *Mescal*-hoz a **Doom Pilots** csapat *Ghost Walker* nevű tagja igazíthat el. *Strongarm*-hoz az út egy kissé hosszabb, először a *House Matrix Rovers*-től kell megtudni az **Autonomy Dogs** címét (*Larry Owen*, egy fickó középtájt), majd ott a főnökükkel beszélni, aki felbérel minket egy bizonyos *Markins Piston* lemészárlására, és ezzel együtt a **Hard Metal** csapat címét is megkapjuk. *Markins*-t inkább hagyjuk magára, mert egy jóindulatú, bölcs CoVbácsi ezt sugallja. Innen már csak egy ugrás *Strongarm*, hiszen egy **Hard Metal**-os lány két rongyért még a telefonszámát is megadja.

CLOISTERS

Erre a helyre csak akkor lépjünk be, ha egy réteg **INSTAPIGMENT**-et (bőrfesték-szerű) felhordtunk már irhánkra, mert elég hamar meglátják rajtunk a vámpírság nyomait. A belső téren jókat beszélgethetünk ugyan, értéket ezzel mégsem termelünk. Észak-nyugatra lévő teremben *Sir Helveticus* öccsét keresi, és hajlandó fizetni is, ha visszahozzuk. Öccse egy **Sid** a **Sid&Nancy** bandában. *Lady Remington* pedig egy értékes antivámpír, infravörös, célkövetős, földföld cövekkel ajándékoz meg minket. Északra a legendás *Sir Sebastian* meditál, a Vöröskeresztes Lovagrend egyetlen pszionikusa. Arról híres, hogy az ún. **lélekkard**okat szellemileg használójukhoz köti, amely fegyverek így kitűnő vámpírgyilkos szerszámokká válnak, hiszen könnyebb velük a vérszopók fekete szívét átdöfni, és újrafelhasználható, ellentétben a cövekkel. Sajnos minket mindig elküldött a jó meleg pokolba, így hiába jutottunk pár vadonatúj lélekkardhoz, használhatatlanok maradtak. Ezen segíthet a **Café Voltaire**-beli *Cyril Thrope*, csakhogy neki egy tárgy kell, ami *Van Helsing*-é volt valamikor. Ilyenről még nem szereztünk tudomást, úgyhogy marad a cövek. *Sir Sebastian* mellett hever a rózsafűzére is, aminek gyakorlati értékére még nem találtunk rá. Északkeleten *Sir Dominich* pár adag **nosferatutam**ot nyom a kezünkbe. Ezt a létyót torkunkon lenyomva egy időre elvesszük a vámpírok kedvét életnedvünk nyalogatásától, ugyanis nekik ez méregnek is elmehetne. Sajnos egy-két használat után szervezetünk alkalmazkodik a szerhez, és elveszti hatását. Itt a főabbé is, aki a rendhez csatlakozásunkat sürgeti, és a déli teremhez irányít. Itt egy lovag áll, nagy tükör előtt. Szabad hozzáférést biztosít a szent fegyverekhez, feltéve, ha leszünk szívesek a tükör elé odaállni, és szépen mosolyogni. Pillanatnyilag jobb, ha nem tesszük, de amint megvan a **CoDaque holokamera** és filmen felvesszük magunkat, vetítsük le a tükör előtt, és örvendezzünk. Keletre *Sir Anias*, egy csapattag-jelölt szomorkodik, ugyanis régi bajtársának egy vámpírirtás alkalmával eltűnt a páncélja, s vele együtt a becsülete, amig nem tudja visszaszerezni. Ha leöljük a **Van Helsing's Penthouse** öt örvámpírját, a lenti szinten meg is találhatjuk egy multimédia-adózavaró társaságában.

DOOM PILOTS

Scream Wipe egy KÚT-címet ad, **TTHEAT**. *Siss Konligg* pedig egy 4. szintű fedőchipért a **NYVAULT**-ot, bankcímet. *HoloGraham* még elmondja, hogy 200.000 buckazoidnál többet egy alkalommal ne nagyon vegyünk ki, túlságosan is feltűnő. Már említettük, hogy *Ghost Walker Madame Mescal* címét mondja el.

FLUX RIDERS

Stark volt csapata, akik éppen nem túl barátságosak. *Jaz Bob* szívesen elcserélne velünk egy **AZRAEL SOUL BOX**-ot egy **16 TB memchip**re. Az igazság az, hogy mi ilyen 16 TB-osat nem is találtunk, és nem is nagyon akartunk, amikor már megszereztük a 32-t. *Bid* felfedi a **Sid'n'Nancy**-k hollétét.

STRAWBERRY FIELDS

A **Black Aggotts** nevű nehéz fiúk bandája telepedett le ezen a csendes kis helyen. *Steela Stab* egy rongyért hajlandó megválni dédelgetett vasopressinjétől, ám *Shock Maraud* sokkal érdekesebb figura. *Van Helsing* felbérelte őket egy fickó kinyúvasztására, és cserébe egy adatbázissal fog fizetni, amiből jó kis kokókat tudnak majd összekotyvasztani. Ha mi előbb elhozzuk az anyagot, hozzánk áll be. A cím **ANTIBODY**. Nem túl nehéz megszerezni, és gondoljuk mondanunk sem kell, hogy *Helsing* minket szeretne kifektetni. Ha nem vagyunk elég gyorsak, sűrűn elő fog fordulni, hogy a metróban az ellenőrök csúnyán fognak ránknézni. Ha átadtuk az anyagot, akkor sem kell túl nagyot vigyorogni, mert nekünk előfordult, hogy ópium- és sörszagú motoros barátunk megfeledkezett az anyagról.

SID & NANCY'S

Címük *Flux Riders* tagnál. Minden nőt *Nancy*-nek, minden fickót *Sid*-nek hívnak, úgyhogy a névvel utalást most egy időre mellőzzük. A déli részen lévő csaj egy doppelgangerен szeretne mihamarabb túladni, $4000-ért. Feljebb egy pasi **2300XC** decket venne, olcsó áron, de csak ha fel van rá installálva a Windows 562.12445. A legfelső alak pedig a vöröskeresztes lovag elveszett kisöccse, aki szívesen velünk megy, ám előtte pár hero makerrel megdobandó.

VAN HELSING'S PENTHOUSE

Öt vámpír riogatja el a becsöngető postásokat, legyőzésük esetén pedig az elveszett vöröskeresztes páncélra és egy adózavaróra bukkanhatunk a lenti részlegen.

CYBERSURGERY GROUP

Ügyeskezű sebészek megadott idő és pénz eltelte után belénkdugnak, amit csak viszünk nekik.

LUDWIG SAMPSON'S LAB

Deirdre naplója tesz említést róla (lásd cybertér). Igaz, hogy először látszólag segítőkész, de hamarosan kiderül, hogy nem túl kooperatív, ha megpróbálsz **SEARCH**-ölni. Elég gyorsan meg lehet gyilkolni, utána érdekes cybertagokat kapunk, és a cybertéri helyszín is szabadon átkutatható.

BANKS'S VERBATIM

Miután kiszabadítottuk szellemét az adatketrecből, ide kér tőlünk találkozót. Valahogy nem így képzelhette el a dolgot, mert épp azzal foglalatoskodik, hogy minél hatékonyabban vérbe fagyhasson. Épp látogatóban van a TT egyik biztonsági osztaga is, és egy rejtélyes kód megfejtésére kérnek fel bennünket, majd csata. Érdemes minél hamarabb elugrani a bunyóból, mert nem sokat nyerünk rajta, ha pazaroljuk a lőszert. A kód: **MNQUQTIVM VJE UIWVEXW**. Két segítséget kapunk a fejtegetéshez: minden N valójában L, és minden M igazából E. Innen szinte gyerekjáték megfejteni, hogy ez **ELIMINATE THE MASTERS**. Gyanítottuk, hogy az EL....TE ezt jelenti, mert valahogy túlságosan is illett a stílushoz **(ELTE-sek lehet tapsolni — CoVboy)**. Ez a cyberkód kell a magkód felkutatásához.

Metropolitan MUSEUM OF ART

Nappal három, este hat ember bulizik + 1 őr. Az öregembertől egy meghívót és egy címet kapunk, New York legelitebb klubjába, a **Plaza Hoteli**-be. Előtte egy NO, YES sorozatra lesz szükség. A házaspár gyermekük szellemi fejlődésén már idejében elkezdett gondolkodni, és hajlandóak 25 ezrest fizetni az ún. bábel kódért, ami többnyelvűvé teszi csimotájukat. Ez a kód még nekünk is jól jöhet, a KÚT-címe pedig **NOUN**. Éjjel van egy gazdag nő is + 2 halvány fickó. Ha a Belső Szentély tagjai vagyunk, és úgy beszélünk *Wyche*-vel, odaad egy fél amulettet, ráadásul megbíz minket azzal a munkával, hogy ha visszahozzuk New York egyik könyvtárából egy **Catal Hûyûk**-ös könyvet, 4000-t kapunk. A dologban csak annyi nehézség van, hogy három nőnemű vámpír — akik előző életükben szinte kivétel nélkül vérszomjas könyvtárosnénik voltak — terrorizálgatja az olvasni vágyó vendégeket. Nem éri meg a harcot az a maszatos négyezer. A másik halovány fiú nem túl bőbeszédű.



CENTRAL PARK

A **Nagy Gyep** immár nyomortanyaként szolgál, és sokan a TT jóvoltából kerültek ide. Este ráadásul a második helyszínen még két vámpír is terrorizálja a kis homelesseket (az első helyszínen csak pár emberrel kevesebb van éjjel). *Slick Earl*, egy kis fekete emberpalánta, lángszóró alapanyagot ad 300 pénzért. Úgy kell összebarkácsolni (**JURY RIG**), és **JELLIED GAS**-zal kell utántölteni. *Kimba West* a tábor vezető-

je, és mindent megpróbál tenni az életszínvonal növelésére. Legelőször valamennyi optikai kábelre lenne szüksége, hogy rácsatlakozhassanak a város elektromos- és cyberhálózatára. A gond ott kezdődik, hogy a TT ezt szigorúan titkos és szigorúan őrzött anyagnak tekinti. Cserébe mi is használhatjuk majd a cyberportot, azonkívül egy *Jason* nevű ex-TT alkalmazott is hajlandó megosztani velünk egy-két titkát. Amiért az egész megéri, az *Lenora Major* neve, aki bizonyos összegért segít nekünk bekerülni a **TransTech** épületébe. Ő most a **Café Voltaire**-ben iszogat. A kábelek a **Nanotech Lab** lezárt raktárában vannak, a bejutáshoz egy **ELECTRONIC LOCKPICK**-re is szükségünk lesz. *Sanders Tomalin* sorstársunk, ő is **Hopkins-Brie**-ban szenved, de neki még nincs implantációja, és látása egyre inkább romlik. Segítsünk rajta! Nyomjuk ki mind a két szemét, vagy adjuk oda az implantáció-terveket, amiket *Deirdre* laborjában szedtünk össze. Cserébe kapunk egy szamuráj lélekdobozt, egy 4 TB memchipet és egy adatbázist zármechanizmusokról, ami a zárnyitó harmadik összetevője. A maradék két koldus közül az egyik elektródákat árul, a másik meg psilo blossomért becserélné áramkörét. A keletre lévő helyszínen *Wanda* eladna 500 dollárért egy adatpókot, tőle jobbra *Petra Storm* egy elemet kér lézerpisztolyába. *Mother Mary* is itt található, aki éppen a tábort nyaggató vámpírokat keresi. Ha megszólítjuk, találkát beszél meg velünk a **Szent Patrick templom**ban, ott segíthet rajtunk. *Dodger* pár **red lifter**-t, majd **hero maker**-t cserélne velünk különböző cybertagokra, mégis ha megtehetjük, ne adjunk neki, mert csak belehal, és majd mindenki minket fog hibáztatni. Az első visszautasítás után felkínálja, hogy csatlakozik, ha megengedjük. Százas a **JURY-RIG**-je, másra azonban nem túl jó. *Slick Earl* fajtársa **DERMAL FILAMENT**-ek árusításán kívül furcsa kinézetű kitűzőket is árul, százért darabját. Aki jobban megvizsgálja, rájön, hogy így is lehet belső szentélyi tagsághoz jutni.



ST. PATRICK

Rosszérzés nélkül nyugodtan lépjünk be a templomba, tudja, hogy tőlünk várhat csak segítséget. *Complicitus atya* elmondja, hogy milyen pénzügyi okok miatt akarja a TT lebontatni az épületet, majd *Mother Mary* megígéri, hogy segít rajtunk, ha mi is segítünk a templomon, és segítünk magunkon, és Isten is megsegít. *Bill Douglas*-t kell felkeresnünk a TT-nél, hiszen ő írja mindig alá azokat a hivatalos leveleket, amiket a TT szokott küldeni. Megkapjuk a címét a TT-nél. *Bill* rákeni az egészet *Walter McCalaster*-re, akiről csak bizonyítékot kell szereznünk, hogy megcsalja a feleségét, és akkor neki a TT-nél lőttek. A **Plaza Hotel** egyik privát termében rá is akadhatunk, és a **CoDaque**-kal kellő bizonyítékot is szolgáltathatunk. *Bill* első dolga előléptetése után a templom elleni eljárás megszüntetése lesz, úgyhogy *Mother Mary* készen áll.

PLAZA HOTEL

Két fő részre lehet osztani, a **Belső Szentély**re, ahova csak kitűzővel lehet belépni, és a többi helyszínre, ahova a kitűző vagy meghívás is jó. A meghívó egyszer használatos, így nem árt mihamarabb beszerezni egy tartósabb kitűzőt, **LAPIS PIN**-t. Az egyik módja ennek *Julius* a **Central Park**-ban, a másik *Emily Esaki* vagy *Walter McCalaster* irodájának átkutatása a TT-nél. Sok érdekes figura megfordul itt: *Renfield* azonnal meghív minket a lakására, és ígéretet tesz, miszerint hűséges szolgánk lesz, és amiben csak tud, segíti vámpír urát. *Eleanor Salem*-ről lerí, hogy nem ebbe a társaságba illik. Valójában a **Manhattan Post**-nak dolgozik, mint újságíró, és azzal fenyeget minket, hogy kiteregeti az újságban vámpíri mivoltunkat, ha nem viszünk neki a **Belső Szentély**ből egy üveg vért. Ha megkapja, amit akar, eltűnik, és idővel jelentkezik, legalábbis jelentkeznie kéne, csakhogy nekünk ezt a szívességet nem tette meg. Annyit azért sikerült kiderítenünk, hogy csak *Melissa Van Helsing*gel találkozásunk után van erre esély. *Yatchisin*, *Helsing* egyik ellenlábasa kisegít minket azzal, hogy ad egy TT jelvényt. *Aida Lazar* $1800-t adna egy psilo blossomért VRnézővel együtt. *Helen Donaldson* férje egészségéért aggódik, és be szeretne szerezni egy 9mm-t, hogy megtudhassa miért is nem mehet ő be oda, ahol a férje mulat. A magánszobák közül az elsőben egyelőre senki sincs, a másodikban meg hárman is. Két fickó és egy nő azon szomorkodik, hogy a nő testi-lelki állapota egyre inkább romlik. Persze mindegyik fickó a másikat hibáztatja, és minket bíz meg a gyógyszer felkutatásával. Tegyünk le a nő mellé egy **SYRINGE**-t (vásárolható vagy kórházban szerezzük be), egy **NANOTECH SURGERY**-t (**Nanotech Labs** a TT-nél) és egy **NOOTROP. G**-t (szintén a kórházban, de a lezárt szekrényben). Amikor a lány azt kérdezgeti, hogy kinek köszönheti gyógyulását, mondjuk neki, hogy *Braque Picar*nak, az öregebbik fickójának. Mindössze azért, mert hálája sokkal hasznosabb formában ki tudja majd fejezni a hatalmasabb barátja, mint az a *Griff*. Pénzen kívül ezután ha hálózatba lépünk, egy adatnyuszija egy törőprogramot ad át, ami jól használható pl. a **NYVAULT KÚT**-nál. A harmadik teremben a legérdekesebb látványt *McCalaster* nyújtja, amint éppen egy csinibabát ölelget. Ha megszereztük már a **CoDaque** kamerát *Icon Robbers*-től és film is van hozzá, **USE**, majd klikk *Walter*-re. Vihetjük *Bill*-hez, és a templom meg van mentve, *Walter* meg ki van rúgva. Szerencsésebb elemek ismét összeakadhatnak vele, mint felszolgálóval a **Le Phood** étteremben. Ebben a szobában van még a *Donaldson* apuka is, és pénzt is hajlandó adni, ha a feleségét figyelmen kívül hagyjuk, nem árulunk neki fegyvereket. A **Belső Szentély** előszobájában *Emily Esaki* megadja TT-i irodacímét, *George Druthers* pedig vevő egy **LAPEL PIN**-re. Odabent rengeteg üvegnyi vér, és sok-sok vámpirutánzót találhatunk, akik közül az egyik igazi. *Bertrand Foucalt*. Egyátalán nem nézi jó szemmel *Helsing* tevékenységét, hiszen a tömegek haragját vívja ki minden vámpírral szemben, és hamarosan minden hagyományos vámpír is veszélybe kerül. Ő maga kb 400 éves már, és most sem szeretne elpusztulni. Ennek érdekében hajlandó fizetni a vérszomjat oltó szerekért. Egy ilyen tárgyat a *Nanotech Lab*ban találhatunk, **BLOOD PRODUCING NANOTECH** vagy hasonló néven. A termékkel az idáig üres, baloldali első teremben keressük fel. Egy bérelt doki használhatóvá is teszi, csakhogy *Bertrand* úgy gondolja, biztosabb életben maradása, ha minket elpusztít. Nem nyert. A remegő doki pedig azonnal beolt minket, és a szer egy ideig nullán is tartja vérszomjunkat. A vérrel teli üvegek is erre jók, és mindegyiknek annyi előnye van, hogy nem csökken tőle **HUMANITY** pontunk. A **Belső Szentély**ben még *Gwendolyn*-nal érdemes beszélni, aki ad egy újabb üveg vért, valamint *Lindá*-val, aki *Wyche* amulettének másik felét adja. Az amulettel mellesleg semmit nem tudtunk kezdeni, csak jól hangzik, hogy most már mind a két fél megvan.

BELLEVUE HOSPITAL

A cybertér szerencsétleneinek ápolóhelye. Minket innen csak *Charles Flyer* érdekel, akinek öt szellemi darabját össze lehet szedni. Ha megvan mind, vegyük fel a csapatba *Hakim*-ot és *Ciscó*-t, majd nézzünk *Charley* testére. *Hakim*-ék össze is rakják, *Charley* ajánlkozik is a csapatba, felesége pedig ad 5000 pénzt. Az északi részlegben nem vámpír tagok sérülését gyógyítja egy ügyes kezű ápolónő, azonkívül a **SEARCH** egy bezárt szekrényt is mutat. Elektronikus zárnyitóval nem akadály.

RENFIELD

Ifjú szolgánk segítőkészen elmondja, hogy a pihenéshez szükségünk lesz egy koporsóra és egy kis anyaföldre. Koporsót találhatunk a déli temetőben is, mellette egy kis földet, de sajnos az ottani vámpírvadászok már lehetetlenné tették a nyugodt alvást egy kis szenteléssel. Jobb választás a **Metropolitan Museum of Art**-beli **SEARCH**, és utána a szarkofág elvitele, igaz, le kell miatta nyomnunk egy őrnőt. Föld van még a **Central Park**-ban is, csak keresni kell. *Renfield* megengedi, hogy a koporsót lakásába helyezzük el, és ott pihenjünk. Más fontosat nekünk nem mondott a fiú.

LAZLO GREEN

(Hihi, hát ez a Zöld Laci! Három évente egyszer előkerül — CoVboy) Ha a címét megszereztük a TT-i biztonsági főnöktől, és az **INERTION—DERMAL SUIT** vagy ilyesmi is megvan (hozzávalók *Deirdre* labjában, barkácsolni kell), nézzünk el hozzá. Adjuk meg neki, amit kér, és cserébe értékes TT-beli címet, a **Notional Labs**-ét kapjuk meg. Megkér minket, hogy a hírhedt **MORPH SPAWN** kódját szerezzük meg, ha tudjuk, hiszen ez rettentő veszélyes lehet az adatnyuszik számára. A kód **BLACKWOOD**, de a bejutáshoz szükség lesz *Noel Conway* kivonatára, amit az előbb említett laborban találunk meg, kereséssel, feltéve, hogy *Noel* éppen nincs bent.

WINTER GARDEN THEATRE

Egy véletlenszerűen előugrott cybertéri hívás adta meg ezt a címet, ahol is a kenyai maffia az *Incubus*-t venné meg, és *Harley Shakespeare* barátunk a fejébe vette, hogy átveri őket. Van egy kódja, ami hasonlít az *Incubus*-hoz, csak éppen össze kéne raknunk. Megfelelően magas képesség esetén a munka eredményes, és a maffiózó is elfogadja, majd megkapjuk a nekünk járó 50 db. ezrest. Ellenkező esetben *Harley*-t szétszedik, minket meg letámadnak.

NEW YORK PUBLIC LIBRARY

Ez a hely, ahol *Wyche Catal Hüyük*-ről szóló könyve van, három vámpír társaságában. Ajánlott elkerülni.

THIRTY CHURCH CEMETARY

Teli a temető vámpírölő emberekkel, ide is csak **INSTAPIGMENT**-esen jöjjünk. A főnökkel, *Lorellá*-val beszélve mindig ad egy fokhagymát, ami ebben a játékban semmire se jó. *Christian Proel* már jobb fickó, ő egy cövekkel egyengeti vámpírgyilkolásaink útját. Rajtuk kívül még egy koporsó és egy adag föld is felszedhető.

CAFÉ VOLTAIRE

Két helyszínes. Az elsőn *Lenora Major* csak akkor áll velünk szóba, ha *Kimba West* küldött minket. Megadja KÚT-jának címét, **MAJOR**, és hogy 25000 dollárért beírja a nevünket a TT felismerő rendszerébe. Szükségünk lesz még ehhez legalább egy szamuráj lélekdobozra is. *UltraViolet* állandóan idióta versikéket fargicsál, *Xandro* pedig **PHARMACEUTICAL KIT**-et árul. A keletebbre lévő teremben a fő attrakció *Cyril Thrope*, a pszionista adatnyuszi, akinek KÚT-címéhez elég bonyolult út vezet, mi csak a megoldást adjuk: **MEDIUM**. Mellé kéne tenni *Helsing* egyik személyes tárgyát, hogy segíthessen rajtunk, ám ez az, amit még nem találtunk. *Oscar Nandez* a **Kafka Conspiracy** nevű irodalmi banda címét adja meg.

NY DORMITORY

Csak annyit lehet elmondani róla, hogy itt lakik a magát *Zeus*-nak hívó lány, és ő kér meg minket *Banks* kiszabadítására.

KAFKA CONSPIRACY

(Ezt a mi időnkben még 2 F-fel írták — CoVboy) *Goover* itt a legfontosabb ember, megbíz minket az *Icon Robbers*-ök kirablására, neki onnan egy adókészülék kell. Kiköti, hogy ne gyilkoljunk. Így kapjuk meg a címüket, és ha elhozzuk neki, amit kért, szívesen csatlakozik is csapatunkhoz, csak éppen azt nem tudni, hogy minek, mert nem sok mindenre jó.

ICON ROBBERS

Ha megfelelően szépek vagyunk, *Squid*-nél még állást is kaphatunk mint szimstimszinészek. A VR-stúdió többi tagja nem túl beszédes. Elintézésükhöz egyik karakterünkkel vegyük fel a gázmaszkot, majd használjuk a *Phree Thaught*-tól kapott **SomnaVapor**-t. Utána már lehet kutatni. Legértékesebb zsákmányunk egy **CoDaque** holokamera pár tekercs filmmel, egy adókészülék és egy VR-néző.

AUTONOMY DOGS

Az egész társaság szinte csak kardélre való, ugyanis *St. Sabaccatus*, a főnök át akar minket verni, *Wildchild* megőrült (bár még *Notional Labs* II. cybercímére, a **MOZART** szóra emlékszik), a harmadik ember meg minket nagyon ellenszenvesnek talál.

HOUSE MATRIX ROVERS

Penn Martinez-nek ha odaadjuk a *Banks* által elrejtett cybertér forráskódot, kapunk cserébe egy **vírusirtót**, aminek használatára valószínűleg előbb-utóbb rászorulunk. Utána beszéljünk a tőle jobbra lévő fiúval. Ha nincs nálunk ez a kód, értelmeset nem mondanak, de a **PATCH CORDE**-ot tegyük el, mert csak így tudjuk másik csapattársak cyberképességeit használni, vagy cyberteres tulajdonság-módosítások esetén csapattársunk tulajdonságait módosítani. *Hakim*, *Cisco* társa szintén itt van, és ha meglepjük egy **Praxis 3000**-rel, beleegyezik a segítségbe. Ahhoz, hogy beálljon, a beleegyezés után el kell menni *Cisco*-hoz, majd vissza ide. *Larry Owen*-től tudhatjuk meg az **Autonomy Dogs**-ok címét.

TRANSTECH

Ebbe a hatalmas épületbe jutáshoz *Lenora Major* segítségén kívül még egy kitűzött TT jelvényre is szükségünk lesz. A földszinten ácsorgó emberek közül egyik sem jelentős. A lifthez menve az éppen kiválasztható irodák nevei vannak felírva:

NANOTECH LABS: Kutassuk át, sok értékes szerkóhoz juthatunk. A raktárba az **ELECTRONIC LOCKPICK USE**-olásával kerülhetünk be. Odabent a **Central Park**-iak kábeltekercse, egy angyal lélekdoboz, egy **LVL 4** fedőchip és a *Hakim* által keresett **Praxis 3000** van. Kifelé menet nagy valószínűséggel őrkiborgokba ütközünk.

NOTIONAL LABS: Három figurával találkozhatunk, közülük egyedül *Noel Conway* nem kívánatos, mert ha bent van, nem tudjuk átkutatni a szobát. Pedig érdemes, mert 32 TB memchip, *Noel Conway* kivonata, 4. szintű fedőchip és sárkány lélekdoboz várja az érdeklődőt. *Britt* már jobb fiú, egy **INTELLIGENCE** kódot ingyen ad, amit a cybertérben lehet csak használni.

BILL DOUGLAS: A Szent Patrik templomnál már leírtuk, mit kell tenni.

WALTER MCCALASTER: Ennél is.

EMILY ESAKI: Semmi érdekes. Az utóbbi kettő irodában ha kutakodunk, egy-egy **LAPEL PIN**-t találhatunk.

SECURITY: Bajuszos biztonsági bácsi ücsörög a székében. Hamar öljük le, gazdag zsákmányunk lesz. *Tackett* kivonata, TT biztonsági fedőchip, amit a **TTHEAT** KÚT-címnél kell használni, **CYBERCRACKDOWN LIST** (*Lazlo Green* címe) és a *Chuck* fiú kereste **TACKETT'S ASSOCIATE LIST**.

Egyébként ha őrkiborgok támadnak le, a legegyszerűbb elmenekülni, ám nagyobb baj esetében próbáljuk ki az adatpókok hajigálását kiborgokra. Feltéve, hogy előtte letöltöttük beléjük a vírusokat.

Most nézzük a cyberteret

HOPE: Ide *Tackett* kivonattal lehet csak bejutni, *Tackett* naplóját tartalmazza, ami beszél *Chuck*-ról és megadja *Ludwig Sampson* címét.

MAJOR: Itt másolgatja át adatainkat a TT-hez *Lenora Major*.

MEDIUM: *Cyril Thrope* KÚT-ja, itt mondja el, hogy szüksége lenne *Helsing* egy személyes tárgyára.

ZARATHUSTRA: *Ludwig Sampson* KÚT-címe, ahova addig ne lépjünk be, míg meg nem öltük, mert egy jó kis vírust kapunk, és mehetünk írtani. Itt van leírva, hogy a játék megnyeréséhez 3 dologra lesz szükségünk: **Incubus, egy pap, és megölni Helsinget**. Mi sajnos csak a papot tudtuk megszerezni, a többi az olvasóra marad... HIHI.

NOUN: Belépéshez egy kis logikai rejtvényt kell megfejteni, a bandák rövidítéseit kell megfelelő sorrendbe tenni. A megoldás:
SZ UP BA HM KC R ND PM CB.
Odabent a felkapott **babilon-kód**.

ANTIBODY: Ebben van amit *Shock Maraud* keres.

NYVAULT: A NY-i bank címe, használatához meg kell törni **SAFECRACKER**-rel.

TTHEAT: Bejutáshoz TT bizt. fedőchip kell. Odabent a felesleges infókon kívül az **adatkulcs** ami érdekes, *Banks* kiszabadításához kell.

BLACKWOOD: Bejutáshoz *Noel Conway* kivonata kell. Odabent a rettegett **morph-kód**.

MOZART: Ez számít a **Notional Labs II** címének. Vannak itt különböző tulajdonság-módosító file-ok is, amiket most kell használni, valamint itt kell vírusirtani is.

SOFTBALL: Kód: **NINJA**. Odabent vergődik *Banks* szelleme, a **TTHEAT**-ben szerzett adatkulccsal nyissuk ki, és megmondja a NY-i címet.

ELIMINATE THE MASTERS: Itt van a *Banks* által elrejtett cybertér forráskód, amit halálra keresnek a biztonságiak.

KANSAS, ELIZABETH: Egyelőre nem léphetünk be, de a **KANSAS**-ben van *Incubus*, az **ELIZABETH**-ben pedig egy óriási meglepetés, többek között a game vége is, csakhogy nem mindegy, hogy honnan lépünk be ide. És a megfelelő hely elérése még megoldatlan.

Sokszor megtörténik az is, hogy csak simán a cybertér űrjében találkozunk emberekkel:

ELVIS: Ennek a fickónak a teste már rég meghalt, de ha összeszerelünk neki egy kiborg testet és letöltjük az agyát, szuper csapattárssá válhat. Szükségünk lesz egy kibor törzsre (**TORSO**), egy fejre, valamilyen két kézre és két lábra. A lehető legjobb csapattag, 200 erő, HP, 100 feletti **HI-TECH** és **FIREARMS** képesség.

ZEUS: Megadja a NY-i címét.

DREG: Ő adja az őrkiborgok ellen használatos vírust.

HARLEY. SHAKESPEARE: Lásd **Winter Garden Theatre**.

CHARLES FLYER: Őt csak darabokban találhatjuk meg. Elhelyezkedése: **NYVAULT, ANTIBODY, NOUN** és két darabja az űrben van szétszórva.

MELISSA VAN HELSING: Valamikor neki is itt kéne jelentkeznie, s akkor elmennénk vele a **Le Phood** étterembe (annak a címét is tőle tudnánk meg), majd ott mesélne egy belső szentélybeli fickóról, aki elvezetne minket **Grant sírjá**hoz, ahol *Van Helsing* lakik. Azt is ki sikerült nyomoznunk, hogy óvakodjunk tőle, mert át akar minket verni, és az ürügyei túl jók.

A legfontosabbakat már elmondtuk, a sorrendben még egy kicsit segítünk:

Az első két helyszín OK, utána menjünk a **Central Park**-ba, gyógyítsuk meg *Sanders*-t, keressük fel *Mary* anyát, *Kimbá*-tól kapjunk beutalót *Lenorá*-hoz, a múzeumban meg a klubhoz. Szerezzük meg a biztonsági főnök címét az EA-s sractól, öljük meg a nagyfejűt, tudjuk meg *Lazlo Green*-től a **Notional Labs** címét, és már kész is egy szuper deck. Ezután a sorrend tényleg tetszés szerinti.

Chuck, ha chucktlakozik elmondja, hogy a címre nem emlékszik, de tudja, hogy egy furcsa smaragdnyakláncot viselt *Tackett* az utolsó napokban. Ebben van elrejtve egy üzenet, ami az *Incubus*-hoz vezethet, mi viszont nem találtuk meg még a nyakláncot sem. Szisztematikusan minden ismert helyszínt végigjártunk, átkutattunk, és néptelenítettünk (ugyanis ha valaki meghal, minden cuccát megkapjuk, még azt is, amiért valamit tennünk kellett volna), mindhiába.

Szívből kívánjuk, hogy valakinek sikerüljön tovább is eljutni, mert nem egy könnyű játék. Lehet, hogy nem is pozitív értelemben, mert nem egy utalást a program szöveges részét tartalmazó file-ból olvashattunk csak ki. Pl. *Braque Picard* nőjének gyógyszerére sehol a játékban nincs utalás, csakúgy, mint a nyakláncra.

A berhelésről annyit, hogy a pénzt minden baj nélkül lehet átírni a kimentett állásban, csak két helyen is módosítani kell. A többi tulajdonsággal kapcsolatban viszont sokkal szigorúbb ellenőrzést tart, ezekhez használjuk azt a trükköt, hogy a csapattagok felvétele előtt csináljunk egy biztonsági másolatot az NPC-tulajdonságokat tartalmazó **BN.CFD**-ről, és ott írjuk át a képességeket, majd a karakter csapatba kerülése után mentés, és az eredeti változat visszamásolása. Ha nem másolnánk vissza, pár új hibát találhatnánk a programban, pl. *Chuck*-nál nem jó szöveget ír ki a stuff, és így nem is csatlakozik.

A játék első, hosszabb felében a cyberrész dominál, és a vámpíros turmix csak a végefelé jön elő. A legvége meg... Egyszóval érdemes egy kis időt ráaldozni, úgyis itt a nyár.

• *HáPi*

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések;
Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.**

---

64 software

C64-re megjelent a P-MAGAZIN 1. száma lemezen! Van benne játékleírás, humor és sok más érdekesség, hirdethetsz is! Az első szám mindenkinek ingyenes, csak a lemezt és a postaköltséget kell fizetni. Felbélyegzett válaszborítékot küldj! (Láng Oszkárné), P-MAGAZIN, Komárom, Igmándi u.22. 2900

• C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX.Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

64-es kazettások! Széleskörű utántöltős programcsere! Ha nincs nagy cserealapod, akkor is írj! Biztos megegyezünk! Listát kérek, és küldök! Ábrahám József, Sárisáp, Annavölgy u.195. 2523

• C64-es programok lemezre: 80,- Ft, kazettára: 200,- Ft. Válaszborítékért listát küldök. Címem: **Eperjesi Alfréd**, Abasár, Galamb út 18. 3261
• C64-esek figyelem! Szeretnétek szuper programokat? Hívjátok a **COMPUTER DISK**-et! Tel.: (06-49) 311-274, vagy (06-49) 313-830. Címünk: **Berecz Tamás**, Mezőkövesd, Cseresznye u.90. 3400

C64 felhasználói-, demo- és lemezes játékprogramok eladása. Ingyenes listalemez!!! Cím: Cseh Balázs (Magic Soft), Balatonöszöd, Szabadság út 112. 8636. Tel.: (06-84) 360-324.

• C64-re kazettás játékprogramok eladása! Utántöltős: 30,- Ft, file-os: 10,- Ft **Huszti Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

64-es kazettások! Tőlem megszerezhetitek a legújabb, legjobb programokat! Az országban a legalacsonyabb árak. Egyre bővülő, óriási választék. Minőség, megbízhatóság, design!!! Válaszborítékért listát küldök! **Ábrahám József**, Sárisáp, Annavölgy u.195. 2523

• C64, C+4 programok olcsón eladók lemezre, kazettára. Válaszborítékértt listát küldök. **Csépány László**, Putnok, Vásártéri út 8. 3630
• C64 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Botos Zsolt**, 2211 Vasad, Bem út 14.
• C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Action VII. cartridge-t vennék, lehetőleg eredetit, angol nyelvűt. Ár ajánlatot kérek. Cím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.
• C64 lemezre szuper programok olcsón eladók! Cím: **Brüdi Norbert**, Szerencs, Csalogány út 34/A. 3900.

C64 lemezesek! Színvonalas, válogatott szuperprogramok eladók! Válaszborítékért lista (bővülő). Precízség! **Magyar Csaba of TURBO BYTE SOFT**, Diósjenő, Dózsa György út 93. 2643.

• 576-ban megjelent egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

64 hardware

• C64-es bővítőkártyák (FASTLOAD, DATASETT, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II.) **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc u.8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454
• Eladó: C64 + 1541/II. drive + HELP kártya + joy megegyezés szerinti áron. Eladó sz.gépasztal, amiből 5 perc alatt TV-Video állvány készíthető. **Eperjesi András**, Komló, Vértanúk u.4. 7300. T.:(06-72) 484-355.

Eladó egy C64 + 1/2 éves 1541/II. drive + magnó + 70 lemez + 2 lemeztartó + 12 szakkönyv + cartridge + magnófej tisztító kazetta + reset kapcsoló. Cím: **Bódi Zsolt**, Esztergom, Bánomi ltp.23. III/1. 2600. Tel.: (06-33) 314-786.

• C64-em totálkáros lett. Várom azok levelét, akiknek már csak a helyet foglalja otthon működő C64-ese, és pár ezer forintért megválna tőle. Minden megoldás érdekel! Csere is! Cím: **Jancsek István**, Marcali, Posta köz 4. II/13. 8700.
• C64 + magnó + 1541 + MPS-803 + 2 joy + cartridge + RESET + 15 kazetta + 100 lemez + könyvek + újság jutányos áron eladók. Ajándék printerpapír. **Sánta Csaba (SanThEE)**, Karcag, Bimbó u.6/A. 5300. Tel.: (06-59) 313-099.
• Commodore C64/II; 1541/II floppy drive, 100-as lemeztartó, sok lemez, magnó, kazetták, 5 kg. szakirodalom, 4 joystick eladó 23.000,- Ft-ért és egy nyomtató 8.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Magdics Gábor**, Sopron, Király J.u.7. 9400. Tel.: (06-99) 314-758.

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.

Amiga

AMIGA GYORSPROSZOLG! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszborítékért lista! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

• Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbrert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók! Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. 1053. Tel./FAX.: 137-3193, vagy (06-30) 425-833.

• Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB RAM), 1084S monitor, 3.5"-os külső drive, 220 lemez programokkal, 2 diskbox, joystick, mouse + pad, könyvek. Ára: 55.000, Ft. Tel.: 271-36-82. (**Fehér Gyula**, Budapest, 17-20h között).

• **Amiga 1200**-ast vennék programokkal, esetleg **WINCHESTER**-rel, órával, memóriabővítővel együtt. Ugyanitt programcsere **AMIGA 500**-ason (400 db. lemez). Elsősorban felhasználói programok érdekelnek. Listához válaszborítékot, lemezt kérek. **Lázár Miklós**, Hajdúböszörmény, Nagy Imre utca 13. 4220

• A1200-as programok olcsón eladók! Írj! **Nagy Péter**, Abaújszántó, Petőfi út 32. 3881.

• A500 + BODEGA BAY (új) sürgősen eladó! Külön is! Ugyanitt A1200-es programcsere. Listát kérek, küldök. VB előny! Árajánlatokat és listákat a következő címre kérem: **Szabó János**, Tiszafüred, Dózsa Gy.u.53. 5350.

• Amigások! Programcsere, és eladás! 30,- Ft/lemez. Cím: **Hegedűs László**, Budapest, XXI.Hollandi út 181. 1213.

• Amigára kizárólag a legjobb programok olcsón, extra gyorsasággal (pl. Rise of the Robots, Pinball, Illusions). Megrendelőim között értékes nyeremények sorsolása. **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy-Zs.u.28/A. 5500

AMIGA GYORSPROSZOLG! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszborítékért lista! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

PC

IBM-PC programok minden mennyiségben! Hetente bővülő választék! Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. 1053. Tel./FAX.: 137-3193., vagy (06-30) 425-833.

• Eladnám hibátlan (100 % ERROR FREE) 41.943.040 byte (=40 MB!) nagyságú *CONNER* merevlemezes tárolóegységemet (=winchester) 9.000,- Ft-ért **Piller Krisztián**, Budapest, Tel.: 202-12-29.

Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerda). **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.

• IBM programok cseréje! Felhasználói- és játékprogramok széles választékban. Írj! Megéri! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200

• Profik figyelem! Eladó 1 darab, új INTEL 486 DX-50 MHz-es processzor 3 év garanciával. Nagyon olcsón és sürgősen! A szuper üzlet megkötésének címe **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony út 15. 2500. Telefon: (06-33) 312-834.

• Eladó: 386DX20-as alaplap + 4 MB RAM (nem SIMM RAM-os megoldású) csak egyben: 20.000,- Ft-ért. Alkudni lehet! Ugyanitt keresek olcsón 1 MB-os SIMM RAM-okat. **Egri Csaba**, Dunaújváros, Lajos kir. krt. 5. F/1. 2400.

• Sound Blaster 16 ASP garanciális hangkártya eladó! **Langó Balázs**, Budapest, XIX.Árpád u.11/a. 1195. Tel.: 1782-533.

• Játék- és felhasználói programokat cserélek AT 286-on (SVGA). Listát kérek és küldök. Cím: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u.62/C. Tel.: (06-94) 321-980.

• *A legjobb és a legújabb programok a GAME-től. Felbélyegzett válaszborítékért listát és tájékoztatót küldünk. Cím:* ***GAME (Tamás László)****, Budapest, XVIII. Margó T.u.180. 1186*

• Az országban a legolcsóbban PC-s programok. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• Mindenkit szeretettel vár a **MEGA GAME PC-KLUB!** Software és hardware csere-bere minden csütörtökön 16-21 óráig. Nem baj, ha kevés programod van, gyere el, hozz lemezt (lehetőség szerint inkább gépet), és 10 percen belül lesz cserealapod! Tehát akár kezdő, akár haladó vagy, itt a helyed! Címünk: **MEGA GAME PC-KLUB**, Budapest, VIII.ker., Dankó utca 15. (BILUX Autósház emeletén), illetve bővebb információ kérhető a Budapest, VIII.Kerepesi út 5. szám alatt, 1087 (**Varga Gábornál**).

Sürgősen eladó egy 120 MB-os winchester, 1 éves, 14 ms, 16.000,- Ft-ért. Églesz Dénes, Bp. 1563-770.

• Felszámolás miatt eladó 300 db. 5.25"-os lemez PC-hez, programokkal, 60, Ft/db. áron. **Nagy István**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

• PC programokat cserélek nagy választékban. Listát kérek. **Székely Gyula**, Debrecen, Apafa 14. 4002

• Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

Plusi és társai

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

• Plus/4 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Botos Zsolt**, 2211 Vasad, Bem út 14.

Egyéb

Eladó ATARI Profibuch ST-STE-TT (1.500 oldal!), ATARI ST OMICRON BASIC 3.0 könyv (350 oldal). **Langó Balázs**, Budapest, XIX.Árpád u.11/a. 1195. Tel.: 1782-533.

• CITIZEN 120D nyomtatóhoz párhuzamos interface eladó. IBM-hez és Amigához is jó. Vadonat új! Ára: 6.000,- Ft. **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011

• Mindenféle programot és demót adok veszek, de legfőképp cserélek. Kezdők, és hűs contactok jelentkezését egyaránt várom. Listát és válaszborítékot lehetőleg küldjetek! Címem: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u.20. 9030. Tel.: (06-96) 332-141.

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNŐD: ADRY

Games Center ajánlata C64-re

1000 MILES - 2SD - autóver. / • 11 A SIDE - 1SD - sport / • 19 BOOT CAMP - 1SD - ügy. / • 1943 - 170 - löv. / • 1ST. DIVISION MAN. - 197 - men. / • 3D SCACCHI - 127 - sakk / • 3D. SPACEWAR - 119 - löv. / • 3D.POOL - 115 - billiárd / • 3D.STOCK CAR - 150 - autóver. / • 40 DB. PROGRAM - 4SD - vegyes / • 45 - 142 - log. / • 4TH PROTOCOL - 1SD - strat. / • 4X4 OFF ROAD S.- 2SD - autóver. / • 5 A SIDE FOOTB.- 116 - sport / • 5TH GEAR - 181 - ügy. / • 7 LIC.TO KILL - 187 - akc. / • 7'UP SPOT - 1SD - log. / • 80 NAP ALATT... - 2SD - kal. / • A.T.WRESTLING - 138 - sport / • AB CRICKET - 151 - sport / • ABC FOOT - 2SD - sport / • ACCOLADE COMIX - 6SD - kal. / • ACE 1.- 201 - szim. / • ACE 2.- 270 - szim. / • ACE 2088 - 191 - szim. / • ACE OF ACES - 304 - szim. / • ACID RUNNER - 118 - lode runner / • ACTION FORCE - 180 - löv. / • ADDAMS FAMILY - 288 - mász. / • ADIDAS CHAM.- 270 - sport / • ADV.BASKETBALL - 210 - sport / • AFTER BURNER - 1SD - löv. / • AFTER THE WAR 1.- 204 - akc. / • AFTER THE WAR 2.- 145 - akc. / • AFTERWORLD - 129 - összetett / • AGENT USA - 121 - akc. / • AIDON - 1SD - löv. / • AIRWOLF - 147 - ügy. / • ALCAZAR - 142 - labirintus / • ALDERAN - 209 - log. / • ALIEN - 191 - labirintus / • ALIEN III. - 1SD - akc. / • ALIENATOR - 112 - löv. / • ALIEN ATTACK - 107 - akc. / • ALIEN SINDROME - 2SD - löv. / • ALIEN SLIME - 160 - akc. / • ALIEN WORLD - 507 - löv. / • ALIENS - 139 - löv. / • ALIENS - 1SD - akc. / • ALIENSTORM - 1SD - löv. / • ALL AMERICAN BASKET - 121 - sport / • ALLEYKAT - 148 - löv. / • ALTERED BEAST - 2SD - mász. / • ALTEREGO - 6SD - teszt / • AMOBA - 118 - log. / • AMASING SPIDER.- 194 - mász. / • AMERIC. 3D.POOL - 140 - billiárd / • AMERIC. C.WAR 3 - 1SD - strat. / • AMERICAN EXPR.- 176 - ügy. / • ANDY CAPP - 133 - mász. / • ANNALS OF ROME - 104 - strat. / • ANOTHER WORLD - 1SD - löv. / • ANTIFRICTION - 137 - löv. / • ANTIRIAD - 226 - löv. / • APOXOLY - 276 - löv. / • ARCADE FLIGHT S - 149 - löv. / • ARCADE T.QUIZ - 416 - kvíz / • ARCANA - 184 - kal. / • ARC DOORS - 442 - ügyess. / • ARCHON 1.- 186 - strat. / • ARCHON 2.- 160 - strat. / • ARCTIC ANTICS - 149 - akc. / • ARCTIC FOX - 1SD - szim. / • ARENA G.- 178 - akc. / • ARGON - 164 - löv. / • ARGON FACTOR - 290 - szöv. / • ARK PANDORA - 192 - mász. / • ARKANOID - 155 - falbontó / • ARKANOID 2.- 152 - falbontó / • ARMALYTE - 1SD - ügy. / • ARMY MOVES 2 - 152 - akc. / • ARNIE 2.- 169 - akc. / • ART OF CHINA - 1SD. +100 - kal. / • ARTILLERY - 168 - löv. / • ARTURA - 157 - mász. / • ASTATIN - 199 - log. / • ASTERIX - 184 - mász. / • ATA REVENGE - 134 - tetris / • ATHENA - 200 - mász. / • ATLANTIS - 153 - löv. / • ATOMIC - 141 - log. / • ATOMIC ROBOKID - 2SD - löv. / • ATOMINO - 149 - log. / • AUF WS.MONTY - 193 - mász. / • AUGGIE DOGGIE - 215 - mász. / • AUSSI GAMES - 4SD - sport / • AUTOTEST - 150 - ügy. / • AVENT ESPRIT - 385 - kal. / • AVOID THE NOID - 278 - ügy. / • B-24 SIM.- 1SD - szim. / • B. FOR OKINAWA - 84 - strat. / • B.T.T. BEPO - 152 - ügy. / • BABY JACK - 133 - ügy. / • BABYLON FOUR - 131 - löv. / • BACCARO - 170 - ügy. / • BACK T.FUTURE 2 - 1SD - ügy. / • BACK T.FUTURE 3 - 1SD - ügy. / • BAD BLOOD - 2SD - kal. / • BADLANDS - 209 - autóver. / • BALLER UP! - 232 - akc. / • BALLFEVER - 189 - ügy. / • BALLISTIX - 123 - sport / • BANGER RACER - 123 - men. / • BANGERS & MASH - 174 - akc. / • BANGKOK KNIGHT - 534 - ver. / • BARBARIAN 1.- 163 - ver. / • BARBARIAN 2.- 396 - ver. / • BARBARIEN LAND - 128 - akc. / • BARD'S TALE 1.- 4SD - RPG / • BARD'S TALE 2.- 4SD - RPG / • BARD'S TALE 3.- 4SD - RPG / • BARMY BUILDERS - 202 - mász. / • BASIL THE G.M.D.- 1SD - mász. / • BASKET MANAG.- 1SD - men. / • BASKET PLAY - OFF - 2SD - sport / • BAT - 2SD - kal. / • BAT.O. NAPOLEON - 3SD - strat. / • BATMAN JOKER - 175 - mász. / • BATMAN PENGUIN - 171 - mász. / • BATMAN THE MOV.- 417 - akc. / • BATTLE - 360 - akc. / • BATTLE CHESS - 2SD - sakk / • BATTLE COMM.- 360 - szim. / • BATTLE OF BRIT.- 191 - strat. / • BATTLE TECH.- 2SD - kal. / • BATTLE WALLEY - 175 - löv. / • BATTLE - 360 - akc. / • BATTLEBOUND - 2SD - löv. / • BATTLESHIPS - 241 - log. / • BC.BILL - 186 - mász. / • BEACH COMM.- 169 - löv. / • BEACH HEAD 1.- 257 - akc. / • BEACH HEAD 2.- 1SD - akc. / • BEACH HEAD 3.- 134 - akc. / • BEACH VOLLEYB.- 240 - sport / • BEE-52 - 205 - ügy. / • BEER PUB - 170 - ügy. / • BEN - 170 - log. / • BETORES A BAZIS.- 1SD - szöv. / • BETRAYAL - 193 - strat. / • BETTER DEAD - 163 - löv. / • BEVERLY HILLS C.- 1SD - ügy. / • BEYOND DARK C.- 1SD - akc. / • BEYOND THE ICE - 174 - akc. / • BIG GAME FISH.- 320 - men. / • BIG SLEAZE - 143 - szöv. / • BIGFOOT - 169 - mász. / • BIGTOP BARNEY - 208 - ügy. / • BINGO - 2SD - kvíz / • BIONIC NINJA - 209 - ver. / • BISMARCK - 164 - szim. / • BLACK HORNET - 379 - löv. / • BLACK KNIGHT 1.- 173 - szöv. / • BLACK KNIGHT 2.- 171 - szöv. / • BLACK KNIGHTS - 151 - kal. / • BLACK PANTHER - 451 - karate / • BLACK PEARL - 144 - szöv. / • BLACK & WHITE - 227 - log. / • BLADES OF STEEL - 1SD - sport / • BLAGGER - 132 - mász. / • BLAGGER GO H.- 160 - mász. / • BLASING THUND.- 165 - akc. / • BLASTBALL - 124 - falbontó / • BLASTERS O.T.UNI - 181 - löv. / • BLINKY - 183 - mász. / • BLINKY'S S.S.- 192 - mász. / • BLITZKRIEG - 141 - strat. / • BLOBBER - 163 - ügy. / • BLOCK OUT - 131 - tetris / • BLOOD'N'GUTS - 2SD - sport / • BLOODMONEY - 347 - löv. / • BLOODWICH - 240 - RPG / • BLUE ANGEL '69 - 1SD - log. / • BLUE ANGELS - 1SD - szim. / • BLUE BARON - 204 - ügy. / • BLUE MAX - 107 - löv. / • BLUE MAX 2001 - 102 - löv. / • BLUES BROTHERS - 1SD - mász. / • BMX FREESTYLE - 149 - szim. / • BMX NINJA - 174 - ver. / • BMX QUARRY - 146 - szim. / • BMX SIM. - 187 - BMX verseny / • BMX SIM. 2.- 191 - BMX verseny / • BOB MORAN SCI.- 249 - löv. / • BOB WINNER - 1SD - RPG / • BOBIX - 328 - mászkálos / • BOBO - 1SD - ügy. / • BOCCE BALLS - 145 - ügy. / • BOD SQUAD - 292 - mász. / • BODO ILLG. SOC - 113 - sport / • BOLO - 235 - löv. / • BOMB JACK - 141 - ügy. / • BOMBAMAD - 137 - log. / • BOMBO - 201 - mász. / • BOMBUZAL - 347 - log. / • BONANZA BROS - 270 - mász. / • BOOGA BOO - 202 - ügy. / • BOP'N'RUMBLE - 467 - ügy. / • BORDER BLAST 2. - 112 - löv. / • BORROVED TIME - 2SD - RPG / • BOSSZU - 150 - szöv. / • BOULDER D.1 - 16 - 331 - mász. / • BOULDER MAKER 2.- 188 - szerk. / • BOUNCIN. HEADS - 191 - mász. / • BOUNTY BOB - 171 - mász. / • BOX MANAGER - 179 - men. / • BOXING CHAMPION - 1SD - sport / • BOZO'S NIGHT - 186 - mász. / • BOZUMA - 4SD - RPG / • BRAIN ARTITICE - 400 - log. / • BRAVESTARR - 120 - löv. / • BREW - 2SD - szöv. / • BRIAN BOODEX - 154 - mász. / • BRIDE FRANKEINS.- 153 - kal. / • BRIT SPEEDWAY - 196 - men. / • BRUBAKER - 2SD - szöv. / • BRUCE LEE - 190 - ver. / • BUBBLE BOBBL. 1.- 200 - ügy. / • BUBBLE BOBBL. 2.- 1SD - ügy. / • BUBBLE DIZZY - 152 - ügy. / • BUCK ROGERS - 4SD - RPG / • BUDOKAN - 2SD - sport / • BUFFALO RODEO - 2SD - sport / • BUGBOMBER - 257 - log. / • BUGGY BOY - 186 - ügy. / • BUNDESLIGA 2.(ang.) - 123 - man. / • BUNDESLIGA 2.(német) - 117 - man. / • BUNGELING BAY - 184 - löv. / • BURNIN'RUBBER - 146 - log. / • BUTCHER H. 1SD - akc. / • BUTRAGU. SOCC.- 165 - sport / • BY JOE - 190 - angol szöv. / • CABAL - 471 - löv. / • CAIRO CONNECTION - 145 - szöv. / • CALIF.DRIVER - 224 - autóver. / • CALIFORN.GAMES - 3SD - sport / • CAPTAIN BLOOD - 286 - szim. / • CAPTAIN DYNAMO - 123 - ügy. / • CAPTAIN KLOSS - 172 - akc. / • CAPTAIN POWER - 371 - akc. / • CAPTAIN STARK - 1SD - mász. / • CAPTRON - 153 - mász. / • CAR WARS - 168 - ügy. / • CAR WARS 2. - 180 - akc. / • CARD SHARK - 1SD - kártya / • CARMEN SANDIEGO - 3SD - kal. / • CARNAGE - 151 - autóverseny / • CARRIER COMMAND - 162 - strat.! / • CASH'N'GRAB - 177 - nterógép / • CASTLE - 177 - akc. / • CASTLE DR.CREEP - 128 - mász. / • CASTLE MASTER - 224 - kal. / • CASTLE OF TERROR - 238 - szöv. / • CASTLEVANIA - 2SD - akc. / • CATALYPSE - 1SD - löv. / • CATCH 2. - 179 - ügyess. / • CAULDRON 1.- 192 - löv. / • CAULDRON 2.- 185 - löv. / • CAVERN OF KHAF.- 154 - akc. / • CAVERNS SHILL.- 198 - löv. / • CENTAURY ALLIANCE.- 7SD - AD&D / • CHAMBERS SHAOLIN - 456 - ver. / • CHAMONIX CHALLEN - 1SD - men. / • CHAMP - 271 - sport / • CHAMP EUROPE - 403 - sport / • CHAMP.OF KRYNN - 6SD - AD&D / • CHAMPIONS. SOC - 1SD - sport / • CHASE HQ.1.- 1SD - autóver. / • CHASE HQ.2.- 1SD - autóver. / • CHAUS. O. CHAOS - 159 - szöv. / • CHEEKY TWINS - 185 - ügyess. / • CHESSMASTER - 1SD - sakk / • CHESTERFIELD - 2SD - akc. / • CHEVY CHASE - 200 - autóver. / • CHICAGO'S '30 - 201 - akc. / • CHINA MINER - 193 - mász. / • CHIPWAR'INS - 134 - ügy. / • CHISCO HEAT - 140 - autover. / • CHUCK JAGER FL.- 1SD - szim. / • CHUCK ROCK - 377 - mász. / • CIRCUIT - 218 - log. / • CIRCUS GAMES - 1SD - ügy. / • CITADEL - 140 - löv. / • CITY COBRA - 189 - akc. / • CJ.IN USA - 142 - mász. / • CLASSIC TRAINER - 119 - men. / • CLEAN UP - 150 - ügy. / • CLIK CLAK - 1SD - ügy. / • CLONE - 135 - log. / • CLOUD KINGDOM - 134 - ügy. / • CLUBHOUSE SPORTS - 1SD - sport / • CLUE MASTER D.- 165 - társasjáték / • CLYSTRON - 258 - akc. / • COBALL - 160 - löv. / • COBRA FORCE - 164 - löv. / • CODENAME MAT 2. - 137 - löv. / • COLDITZ - 213 - kal. / • COLOSS. CHESS - 1SD - sakk / • COMBAT CRAZY - 1SD - löv. / • COMBAT LEADER - 150 - strat. / • COMBAT SCHOOL - 201 - ügy. / • COMBAT ZONE - 188 - löv. / • COMIC BAKERY - 179 - ügy. / • COMMANDO 1.- 177 - akc. / • COMMANDO 2.- 199 - akc. / • COMMANDO 94 - 125 - akc. / • CONNECT - 153 - log. / • CONNECT 4.- 133 - log. / • CONQUESTADOR - 2SD - strat. / • CONVOY RAID - 119 - szim. / • COOL CROCK TWINS - 1SD - ügy. / • COOL WORLD - 1SD - akc. / • CORRUPTION - 2SD - szöv. / • CORYA - 252 - kal. / • COSMIC HERO - 105 - ládatologatós / • COURSE O.T.A.B.- 6SD - AD&D / • COURSE OF RA - 2SD - log. / • COVERGIRL - 1SD - kártya / • CRACK DOWN - 291 - akc. / • CRACKERS REV.- 125 - mász. / • CRAZY CARS 3.- 2SD - autóverseny / • CRAZY RUNNER - 128 - mász. / • CRAZY SUE - 350 - ügy. / • CRAZY SUE PLUS - 320 - ügy. / • CREATURES - 1SD - ügy. / • CREATURES 2. - 2SD - ügy. / • CRIME TIME - 1SD - strat. / • CROSS AMERICA - 191 - autóver. / • CROSSBOWN - 2SD - kal. / • CROSSFIRE - 147 - löv. / • CROWN - 287 - ügy. / • CRUEL ZONE - 244 - löv. / • CRYPT (CASTLE M. 2.) - 196 - kal. / • CRYSTAL KING DIZZY - 199 - akc. / • CUBE MAGIC - 114 - bűvös kocka / • CUBE MAGIC 100% - 350 - log. / • CUBULUS - 150 - log. / • CUE BOY - 193 - billiárd / • CURSE - 257 - kaland / • CURSE BABYLON - 1SD - log. / • CURSE OF VOLCAN - 141 - szöv. / • CUTHBERT - 121 - mász. / • CYBERBALL - 1SD - sport / • CYBERBLOCK - 1SD - tetris / • CYBERDYNE - 189 - löv. / • CYBERNOID 2.- 161 - löv. / • CYBERWORLD - 259 - mász. / • CYBEX - 193 - löv. / • CYBORG 2900 - 136 - 3D akc. / • CYCLES 1SD - motor / • CYRUS - 141 - löv. / • D.N.A.WARRIORS - 191 - löv. / • DAISY SAMPLER V1.0 - 166 - szerk. / • DALEK ATTACK - 1SD - löv. / • DALEY THOMPSON.- 2SD - sport / • DALLAS QUEST - 1SD - kal. / • DALTO - 152 - löv. / • DAMBUSTERS - 147 - szim. / • DAN DARE 1.- 219 - akc. / • DAN DARE 2.- 198 - akc. / • DAN DARE 3 - 164 - akc. / • DANCE VAMP. 1 - 185 - szöv. / • DANCE VAMP. 2 - 180 - szöv. / • DANCE VAMP. 3 - 183 - szöv. / • DANGER FREAK - 1SD - ügy. / • DARE DEVIL DEN.- 170 - ügy. / • DARK CASTLE - 2SD - akc. / • DARK CAVES - 310 - akc. / • DARK FUSHION - 207 - löv. / • DARK SIDE - 156 - kal. / • DARK TOWER - 119 - szöv. / • DARK TOWER - 173 - mász. / • DARKMAN - 1SD - akc. / • DATER - 244 - ügy. / • DAVID'S MIDNIGHT - 152 - flipper / • DAVY JONES LOCKER - 122 - szöv. / • DAYS OF THUNDER - 161 - autóver. / • DEATH K.O.KRYNN - 6SD - AD&D / • DECEPTOR - 1SD - ügy. / • DEEP - 1SD - akc. / • DEF.O.T.CROWN - 2SD - strat. / • DEF.O.T.EARTH 2.- 198 - löv. / • DEFLEKTOR - 123 - log. / • DEJA VU - 2SD - kal. / • DELIVERANCE - 136 - akc. / • DELTA 187 - löv. / • DEMON BLUES - 180 - mász. / • DEMON'S EMPIRE - 170 - akc. / • DEMON'S KISS - 162 - löv. / • DENARIS - 1SD - löv. / • DESERT FOX - 229 - strat. / • DESOLATOR - 2SD - szim. / • DESTINY KNIGHTS - 2SD - kal. / • DESTROYER - 1SD - szim. / • DESTROYER ESC.- 1SD - szim. / • DETECTIVE - 187 - nyomozós / • DETECTIVE 2000 - 127 - szöv. / • DETONATORS - 228 - ügyess. / • DEVIL'S REVENGE - 178 - akc. / • DIAMENTY - 123 - log. / • DICK TRACY - 1SD - akc. / • DIE HARD - 1SD - akc. / • DIE HARD 2.- 371 - akc. / • DIGGITS - 134 - tili-toli / • DIGITAL TANGRAM - 1SD - log. / • DINASTY WARR.- 380 - akc. / • DINGSDA - 2SD - kvíz / • DINO EGGS - 121 - mász. / • DINO WARS - 2SD - ver. / • DINOX - 150 - ügyess. / • DIPLOMACY - 189 - strat. / • DIRTY THE ADVEN. 1SD - kal. / • DITRIS - 150 - tetris / • DIVE BOMBER - 1SD - szim. / • DIZZY 1.- 177 - mász. / • DIZZY 2.- 146 - mász. / • DIZZY 3.- 202 - mász. / • DIZZY 4.- 195 - mász. / • DIZZY PANIC - 133 - mász. / • DIZZY POTY - 146 - mász. / • DIZZY RAPIDS - 166 - ügy. / • DJANGO - 110 - löv. / • DJ PUFF - 172 - ügyess. / • DO OR DIE - 222 - strat. / • DODGE - 135 - ügy. / • DOMINATOR - 434 - löv. / • DOMINO - 73 - DOMINO / • DONKEY KONG 1.- 121 - ügy. / • DONKEY KONG 2.- 122 - ügy. / • DO OR DIE - 222 - strat. / • DOOM WORLD - 120 - mász. / • DOUBLE DARE - 242 - kvíz / • DOUBLE DRAGON - 1SD - ver. / • DOUBLE DRAGON 3.- 1SD - ver. / • DOUBLE DRIBBLE - 1SD - ügy. / • DOUBLE SPEHRE - 1SD - sport / • DOUBLE TROUBLE - 122 - ügy. / • DOUBLE TROUBLE - 251 - log. / • DR.FOSTER - 125 - log. / • DRACONUS - 198 - mász. / • DRACU. PREW.1 - 2 - 235 - kal. / • DRACULA - 152 - mász. / • DRAGON HUNTER - 1SD - löv. / • DRAGON NINJA - 276 - akc. / • DRAGON SLAYER - 467 - löv. / • DRAGON WARS - 5SD - AD&D / • DRAGON'S K.- 125 - mász. / • DRAGON'S LAIR - 1SD - kal. / • DRAGON'S LAIR 2.- 1SD - ügy. / • DRAGONBREED - 2SD - löv. / • DRAGONS OF FLAME - 2SD - RPG / • DRAGONSTRIKE - 2SD - löv. / • DRAZEN P.BASK.- 146 - sport / • DREAM TEAM - 1SD - sport / • DREAMBALL - 126 - TV foci / • DRIBBLING - 230 - foci / • DRILLER - 198 - kal. / • DR. MAD - 130 - akc. / • DROID - 111 - céllövő / • DRUID 1.- 175 - akc. / • DRUID 2.- 188 - akc. / • DT.FIGHTER - 162 - löv. / • DUCKTALES - 4SD - kal. / • DUCKULA - 145 - ügy. / • DUNGEON MASTER 2.- 1SD - AD&D / • DYLAN DOG - 436 - akc. / • DYNAMIC DUO - 1SD - löv. / • DYNAMITE BENCH - 139 - log. / • DYNAMOID - 198 - tv foci / • DYTER - 07 - 1SD - akc. / • EAGLE'S NEST - 169 - akc. / • ECHO HAWK - 213 - löv. / • EDD THE DUCK - 157 - mász. / • EGGMAN - 131 - log. / • EIDOLON - 1SD - labirintus / • ELIMINATOR - 153 - löv. / • ELITE - 226 - ŰRH.- KER. / • ELITE SQUADRON - 187 - löv. / • ELVIRA 1. 100% - 6SD - (tökéletes!) / • ELVIRA II - 6SD - kaland / • ELVIRA (ARCADE) - 1SD - löv. / • EMERALD MINE - 140 - mász. / • EMLYN HUGHES - 198 - sport / • EMPIRE - 2SD - / • EMPIRE VISION - 202 - löv. / • EMPIUS - 225 - strat.! / • ENDURO RACER - 182 - motor / • ENFORCER - 1SD - löv. / • ENIGMA FORCE - 191 - akc. / • ENZIME - 129 - löv. / • EON - 1SD - löv. / • EPSILON - 146 - mász. / • EQUINOX - 190 - löv. / • ESCAPE ROBOT - 206 - mász. / • ESKIMO GAMES - 1SD - sport / • ESWAT - 493 - ver. / • ET'S RUGBY - 290 - rögbi / • ETERNAL DAGGER - 2SD - / • EUREKA - 219 - szöv. / • EVENING STAR - 173 - szim. / • EVERYONE'S W.- 170 - mász. / • EVIL DEADLAIR - 165 - mász. / • EXAMINATION - 1SD - RPG / • EXPERIENCE - 152 - szókitaláló / • EXILE - 250 - akc. / • EXIS - 264 - log. / • EXOLON - 162 - löv. / • EXPLODING FIST - 229 - ver. / • EXPLODING FIST 1 - 158 - ver. / • EXPLODING FIST 2 - 304 - verekdős / • EXPLODING FIST 3 - 263 - ver. / • EXPLODING WALL - 115 - falbontó / • EXPLOSION - 104 - falbontó / • EXPRESS RIDER - 170 - akc. / • EXTERMINATOR - 1SD - ügy. / • EXTREME - 153 - löv. / • F-1.G.P.C.- 2SD - autóver. / • F-14 TOMCAT - 4SD - szim. / • F-15 SNOWSTRIKE - 2SD - szim. / • F-15 STRIKE EA.- 1SD - szim. / • F-16 COMBAT - 1SD - szim. / • F-18 HORNET - 220 - szim. / • F-19 STEALTH 100% - 2SD - szim. / • F.BARESI KICK O.- 136 - sport / • F1 MANAGER - 1SD - manager / • F1 MANAGER 2. - 2SD - manager / • F1.TORNADO - 145 - löv. / • FACE OFF - 1SD - sport / • FAJOWA GRA - 114 - szöv. / • FAMOUS BATTLE 1.- 1SD - strat. / • FAMOUS BATTLE 2.- 1SD - strat. / • FAMOUS FIVE - 451 - kal. / • FAST - 139 - ügy. / • FAST BREAK - 304 - sport / • FASTFOOD - 194 - mász. / • FEASIBILITY EXP.- 146 - szöv. / • FELIX - 138 - mász. / • FELIX - 166 - löv. / • FERNANDEZ - 234 - akc. / • FERRARI F - 1 - 2SD - men. / • FETRIS - 164 - tetris / • FEUD - 240 - akc. / • FIGHT NIGHT - 1SD - ver. / • FIGHTER BOMBER

1SD - szim. / • FIGHTER PILOT - 267 - szim. / • FIGHTING RACER - 102 - löv. / • FINAL BLOW - 194 - ver. / • FINAL BOULDER - 363 - mász. / • FINAL ENCOUNTER - 197 - löv. / • FINAL FIGHT - 1SD - ver. / • FINDERS KEEP - 171 - ügy. / • FIRELORD - 176 - löv. / • FIREMAN SAM - 173 - ügy. / • FIREPOWER 280 - löv. / • FIRESTART - 4SD - RPG / • FIREZONE - 280 - löv. / • FIRST SAMURAI - 1SD - akc. / • FIRST STRIKE - 185 - löv. / • FISH 100% - 2SD - RPG / • FIST FIGHTER - 211 - akc. / • FIVE A ROW - 137 - log. / • FLAK - 202 - löv. / • FLASH GORDON - 1SD - akc. / • FLEX+ - 135 - TILI-TOLI / • FLI PAINTER - 1SD rajzoló / • FLIGHT PATH 737 - 155 - szim. / • FLIGHT SIM. - 1SD - szim. / • FLIGHT SIM.2.- 1SD - szim. / • FLIMBO'S QUEST - 1SD - mász. / • FLINSTONES - 168 - mász. / • FLIPPER MAKER - 1SD - szerkesztő / • FLY HARDER - 411 - akc. / • FLYER FOX - 202 - REPÜLOS / • FLYING SHARK 1.- 170 - löv. / • FLYING SHARK 2.- 163 - löv. / • FOOTB. FRENZY - 164 - sport / • FOOTBAL.O.T.Y.2.- 145 - sport / • FOOTBALL MAN.2.- 198 - men. / • FOOTBALL MAN.3.- 119 - men. / • FOOTBALL MANAGER 3.- 270 - men. / • FORGOTT. WORLD - 1SD - akc. / • FORMA - 1.MANAG. - 1SD - men. / • FORRESTER - 136 - mász. / • FORT APOKALYP.- 153 - löv. / • FOX STR. BACK - 168 - ügy. / • FRAK - 165 - mász. / • FRANKENSTEIN - 180 - akc. / • FRANTIC - 165 - löv. / • FRANTIC FREDDY - 140 - mász. / • FREAK FACTORY - 122 - akc. / • FRED'S BACK - 117 - ügy. / • FRED'S BACK 2.- 165 - akc. / • FRED'S BACK 3. - 200 - mászkálós / • FREDDY F.CIRCUS - 2SD - ügy. / • FREDDY HARD. 1 - 107 - ver. / • FREDDY HARD. 2 - 147 - ver. / • FREXEL - 133 - löv. / • FRIGYLADA - 314 - szöv. / • FRONTBALL 131 - log. / • FROST BYTE - 145 - ügy. / • FRUIT MACHINE - 140 - nterőgép / • FUTURE KNIGHT - 177 - löv. / • G-LOC - 116 - szim. / • G.I.JOE - 2SD - akc. / • G.OF DAWN - 195 - kal. / • G.P.MASTER - 137 - sport / • G.P.TENNIS MAN.- 1SD - men. / • GALACTIC GAMES - 1SD - sport / • GALAXY FORCE 2. - 1SD - löv. / • GALDREGON'S D.- 1SD - RPG / • GAME OVER 1.- 158 - löv. / • GAME OVER 2.- 149 - löv. / • GAME SET & FIRE - 108 - löv. / • GANDALF - 175 - löv. / • GARFIELD WINTER - 307 - mász. / • GAT.O.T.SAV.FRO. - 8SD - AD&D / • GATE OF DAWN - 193 - kal. / • GAUNTLET 3.- 1SD - sport / • GAUNTLET III - 4SD mász. / • GAZZA 2.- 175 - foci / • GAZZA'S SUP. SOCCER - 148 - sport / • GEM'X - 330 - log. / • GEMINI WINGS - 460 - löv. / • GENLOC - 300 - akc. / • GEOS 2.0 - 1SD - rendszer prg. / • GET IT - 134 - ügy. / • GETTO BLASTER - 192 - löv. / • GHOSTBUSTER 2.- 1SD - akc. / • GHOSTCHASER - 1SD - ügy. / • GHOSTDRIVER - 225 - ügy. / • GHOSTHUNTER - 165 - akc. / • GIANA - 159 - mász. / • GIANA SISTERS REMIX - 178 - mario / • GILDED AGE - 1SD - strat. / • GLADIATOR - 171 - ver. / • GLADIATORS - 163 - löv. / • GLIDER PILOT - 120 - szim. / • GNOME - 154 - mász. / • GOLDEN AXE - 1SD - ver. / • GOLDEN BATON - 147 - szöv. / • GOLDEN PYRAMID - 297 - ügy. / • GOLDEN PYRAMIDS - 1SD - ügyess. / • GOLFMASTER - 108 - golf / • GORDIAN THOMB - 168 - mász. / • GOTHIK - 180 - mász. / • GRAEME S. SOCCER - 116 - foci / • GRAEME S. SOC.MAN.- 186 - men. / • GRAPHIC ADV.CR. - 1SD - szerkesztő / • GREAT COU. TEN. - 148 - tenisz / • GREEN BERET - 197 - akc. / • GREG NOR. GOLF - 368 - golf / • GRELL - 177 - ügy. / • GREMLINS 2.- 384 - akc. / • GREYFELL - 142 - mász. / • GREYSTORM 1SD - akc. / • GRIDTRAP - 104 - mász. / • GROG'S REVENGE - 153 - ügy. / • GRUMP'S F.- 157 - mász. / • GRYPHON - 202 - löv. / • GRYZOR - 194 - akc. / • GOTHIC ATTACK - 131 - akc. / • GROD THE PIXIE - lövöldözős 113 / • GUARDIAN ANGEL - 199 - ver. / • GUERILLA - 106 - akc. / • GUILD OF THIEVES - 2SD szöv. / • GULDKORN EXPR.- 1SD - ügy. / • GUNBOAT - 176 - akc. / • GUNSHIP - 2SD - szim. / • GUTZ - 195 - mász. / • HADES 2.- 418 - mász. / • HAGAR - 273 - mász. / • HAMMERFIST - 1SD - akc. / • HANSE - 205 - kereskedő / • HARALD HARD - 438 - mász. / • HARD AND HEAVY - 186 - mász. / • HARD DRIVIN - 179 - autóver. / • HARD HAT MACK - 154 - mász. / • HARD WORK - 108 - mász. / • HAVOC - 196 - löv. / • HAWKEYE - 1SD - akc. / • HE MAN 1.- 158 - akc. / • HE MAN 2.- 175 - akc. / • HEAD OVER HEA.- 179 - mász. / • HEART OF AFRICA - 1SD - kal. / • HEAT SEEKER - 344 - ügy. / • HEAT WAVE - 1SD - szim. / • HEAVENBOUND - 144 - ügy. / • HEAVY METAL - 1SD - szim. / • HECTIC - 123 - ügy. / • HEIST - 125 - mász. / • HELI RESCUE - 221 - ügy. / • HELIKOPTER 166 - löv. / • HELLHOLE - 192 - akc. / • HELM - 166 - szöv. / • HELTER SKELTER - 214 - ügy. / • HE MAN JR. - 168 - löv. / • HENRIETTA B.O.S.- 1SD - szöv. / • HENRY'S HOUSE - 177 - mász. / • HERBERT'S D.R. - 134 - mász. / • HERMETIC - 2SD - űrhajós / • HERO 2200 - 201 - mász. / • HERO QUEST - 301 - RPG / • HERO QUEST 2.- 184 - RPG / • HERO TURTLESS - 1SD - akc. / • HEROES O.T.LANCE - 2SD - kal. / • HESGAMES 2 - 1SD - sport / • HIDIHOOD - 147 ügyess. / • HIGH FRONTIER - 107 - strat. / • HIGH MEMORY - 143 - memória / • HIGHNOON - 202 - löv. / • HILLSFAR - 2SD - / • HISKADO - 111 - log. / • HIVE 123 - löv. / • HOBBIT - 175 - kal. / • HOLIDAY COPS - 102 - akc. / • HOLIDAY COPS 2.- 111 - akc. / • HOLIDAY GAMES - 2SD - ügy. / • HOLIDAYS - 97 - német szöv. / • HOLLYW. POKER - 2SD - kártya / • HOLLYWOOD O. B. - 179 - mász. / • HOME ENTR.CEN.- 2SD - vegyes / • HONG - KONG PH. - 130 - ügy. / • HOOK 1SD - akc. / • HOOVER RAIDER - 108 - löv. / • HOPELESS - 200 - mász. / • HOSTAGES - 1SD - akc. / • HOT POP - 190 - mász. / • HOT ROD - 2SD - autóverseny / • HOT WHEELS - 1SD - autóver. / • HUDSON HAWK - 1SD - akc. / • HUGO - 1SD - mász. / • HULK - 209 - szöv. / • HUMAN KILL.M.- 218 - löv. / • HUNCHBACK 1.- 121 - ügy. / • HUNCHBACK 2.- 203 - ügy. / • HUNG.SOCCER - 1SD - foci / • HUNT F.T.RED O.- 1SD - akc. / • HUNTER ON ICE - 140 - ügy. / • HUNTER'S MOON - 142 - löv. / • HYDRA - 2SD - akc. / • HYPER THRUSTER - 141 - löv. / • HYPERAGRESSIVE - 166 - log. / • HYPERSPACE WARRIOR - 1SD - löv. / • HYSTERIA - 172 - löv. / • I BALL - 155 - löv. / • I PLAY 3D TENNIS - 374 - tenisz / • I PLAY 3D.SOCCER - 204 - foci / • I PLAY FOOT.CHAL. - 1SD - foci / • I WANT M.DIAMO.- 299 - mász. / • I.C.MATCH - 192 - ver. / • ICE TEMPLE - 160 - mász. / • ICUPS - 139 - löv. / • IDOREGESZ - 2SD - szöv. / • IKARI WARRIORS 1 - 116 - akc. / • IKARI WARRIORS 3 - 1SD - akc. / • IKARUS - 130 - ügy. / • ILLGEN - 1SD - / • IMPOSSAMOLE - 488 - mász. / • IMPOSSIBLE MIS.1 - 200 - akc. / • IMPOSSIBLE MIS.2 - 1SD - akc. / • INDI.A.T.L.CRUS. - 222 - kal. / • INDIANA J.3.- 1SD - kal. / • INDIANA JONES 4.- 1SD - kal. / • INDOOR SPORTS 1SD sport / • INDY HEAT - 321 - autóver. / • INFILTRATOR 1 - 1SD - akc. / • INFILTRATOR 2.- 2SD - akc. / • INFILTRATOR 3.- 449 - akc. / • INGRID IS BACK - 2SD kal. / • INHERITS O.T.THRONE - 1SD - strat. / • INNER SPACE - 221 - löv. / • INSECTS - 160 - löv. / • INSIDE OUTING - 173 - mász. / • INSP.H.- 137 - ügy. / • INT. TRUCK RACING - 118 - autóver. / • INT.3D.TENNIS - 183 - tenisz / • INT.ICEHOCKEY - 114 - sport / • INT.KARATE 1.- 153 - ver. / • INT.KARATE 2.- 187 - ver. / • INT.SPORT CHAMP.- 149 - sport / • INTERCHANGE - 146 - log. / • INTER. SPORTS CHALL.- 145 - sport / • INTERNATION TENNIS - 122 - sport / • INTERVIEW - 206 - ügy. / • INTRUDER - 168 - ügy. / • INVEST - 1SD - men. / • IO - 163 - löv. / • IRON HAWK - 166 - löv. / • IRON LORD - 2SD - kal. / • ISLAND CAPER - 178 - akc. / • ISLAND O. T. DRAGON - 1SD - ügy. / • ISNOGOUD - 181 - mász. / • ITALIA'90 - 169 - foci / • ITALY '90 - 190 - foci / • ITALY 1990 - 154 foci / • IVAN STEW.IRON.- 181 - autóver. / • IWO JIMA - 121 - strat. / • J.W.DARTS - 158 - ügy. / • JACK NICLAUS - 2SD - golf / • JACKAL - 153 - löv. / • JAHANGIR KHAN - 263 - fallabda / • JAI ALAI - 152 - sport / • JAWS - 1SD - kal. / • JET - 1SD - szim. / • JETSET WILLY - 246 - mász. / • JETSONS - 316 - mász. / • JIMMI'S SUPER LEAG.- 139 - men. / • JINXTER - 2SD - szöv. / • JOHN LOWE'S DARTS 2.- 117 - men. / • JOHNNY REB.2.- 141 - strat. / • JONNY QUEST - 1SD - kal. / • JOSH - 283 - log. / • JOURNEY O.T.C.E.- 3SD - kal. / • JR.PACMAN - 150 - pekmen / • JUDGE DREDD - 349 - akc. / • JULIUS CEASAR 259 - strat. / • JUMPING JACK - 135 - ügy. / • JUMPMAN JUNIOR - 505 - ügy. / • JUMPMANM - 1SD - mász. / • K.G.B. AGENT - 162 - löv. / • KAME - 131 - ügy. / • KAMIKAZE - 141 - ügy. / • KANGARUDY - 1SD - ügy. / • KARAMALZ CUP - 1SD - jéghoki / • KARNOV - 1SD - mász. / • KATAKIS - 2SD - löv. / • KEMPELEN 1SD - sakk / • KENNY D.SOCCER - 118 - foci / • KENTUCKY RAC.- 120 - ügy. / • KEYS TO MARAM.- 2SD - kal. / • KICK OFF 1.- 127 - foci / • KICK OFF 2.- 149 foci / • KICKBOX - 165 - sport / • KIKSTART 1.- 163 - motor / • KIKSTART 2.- 112 - motor / • KIKSTART 3.- 189 - motor / • KILLED U. DEAD - 2SD - kal. / • KILLERWATT - 143 - ügy. / • KILLING ROAD - 133 - löv. / • KILLINGMACHINE - 232 - löv. / • KILOZAPP - 1SD - löv. / • KING - 178 - strat.i / • KING'S BOUNTY 2SD - RPG / • KLAX - 135 - ügy. / • KLEMENS - 143 - ügy. / • KNAX THE GAME - 1SD - ügy. / • KNIGHT GAMES - 1SD - ügy. / • KNIGHT ORC.- 2SD - / • KNIGHTMARE - 145 - kal. / • KNIGHTS O.LEGEND - 8SD - RPG / • KNUCKER - 177 - mász. / • KNUCKLEBUST - 303 - ver. / • KOBAYASHI NARU - 210 nyomozós / • KOKO - 136 - akc. / • KRAKOUT PROF.- 195 - falbontó / • KULFON IN D.LAND - 231 - mászk. / • LABIRYNTH - 1SD - szöv. / • LADY TUT - 143 ügy. / • LAME OUT 2.- 151 - csomag / • LANCELOT ADV.- 2SD - kal. / • LANDING ON TB.19 - 174 - ügy. / • LASER SQUAD '91 - 1SD - strat. / • LASER SQUAD 2 1SD - strat. / • LAST BATTLE - 2SD - akc. / • LAST FIGHT - 131 - ver. / • LAST NINJA 1.- 2SD - akc. / • LAST NINJA 2.- 2SD - akc. / • LAST NINJA 2.REMIX - 2SD akc. / • LAST NINJA 3.- 2SD - akc. / • LAST STAR - 162 - löv. / • LAUREL & HARDY - 149 - ügy. / • LAW O.T.WEST - 2SD - kal. / • LE PARC - 255 - log. / • LEADERBOARD 1.- 177 - golf / • LEADERBOARD 2.- 183 - golf / • LEADERBOARD 3.- 152 - golf / • LEAGUE - 133 - menedzser / • LED STORM - 163 - autóver. / • LEGION DEATH - 181 - strat. / • LEMMINGS - 5SD - log.ügy. / • LENITIVE - 222 - löv. / • LEONARDO - 235 - log. / • LETHAL BOMBS - 283 - ügy. / • LETHAL WEAPON - 1SD - akc. / • LETHAL ZONE - 277 - löv. / • LETTRIX - 103 - tetris / • LIMES NAPOLEON - 247 - strat. / • LINE OF FIRE - 2SD - akc. / • LINGO - 210 kvíz / • LIONS OF UNIVERSE - 330 - löv. / • LITTLE PUF - 109 - ügy. / • LIVE AND LET DIE - 1SD - akc. / • LIVERPOOL - 173 - foci / • LOCOMOTION - 295 - log. / • LODE RUNNER 2.- 1SD - mász. / • LODE RUNNER PRF - 1SD - mász. / • LOGAN - 1SD - kaland / • LOGICAL - 227 - log. / • LOGIK - 133 - log. / • LOGO - 1SD log. / • LOGO 100% - 1SD - log. / • LONE WOLF - 195 - akc. / • LOOPZ - 189 - log. / • LORD O.T.RING - 1SD - szöv. / • LORDS - 1SD - strat. / • LORDS CONQUEST - 1SD - strat.I / • LORDS OF CHAOS 1 - 344 - RPG / • LORDS OF CHAOS 2 - 273 - RPG / • LORDS OF DOOM - 4SD - RPG / • LORDS OF MIDNIGHT 192 - strat. / • LOST NINJA - 387 - mász. / • LOTUS TURB. ESP. - 1SD - autóver. / • LUCKY LUKE - 201 - társasjáték / • LUNAR JAIL - 117 - ügyess. / • LUPO ALBERTO - 1SD - mász. / • M.C.S.B. - 153 - löv. / • M.O.T. - 463 - kal. / • MAD SPRING - 142 - löv. / • MADRAX - 166 - akc. / • MAGIC CANDLE - 4SD - RPG / • MAGIC CASTLE - 120 - mász. / • MAGIC FIELDS - 147 - log. / • MAGIC JOHNSON - 172 - kosárlabda / • MAGIC MARBLE - 121 - log. / • MAGIC MOUSE - 144 mász. / • MAGIC RUFUS - 146 - mász. / • MAGIC STONE - 128 - RPG / • MAGNUM - 202 - löv. / • MAH JONG - 124 - log. / • MAJIK - 157 - kal. / • MALICIOUS - 177 - löv. / • MANAGER - 189 - men. / • MANCH.U.EU.CUP - 283 - foci / • MANCHEST. UNIT.- 469 - men. / • MANDROID - 153 - akc. / • MANIAC MANSION - 2SD - kal. / • MANIAX - 133 - területfoglaló / • MANIC MINER - 166 - bányajáték / • MARBLE SPRINGS - 236 - sárkány / • MARIO BROS - 64 - mász. / • MARS SAGA 2SD - akc. / • MASK 2.- 195 - löv. / • MASK 3. - 196 - löv. / • MAST. OF MAGIC - 179 - kal. / • MASTER HEAD - 128 - log. / • MASTERS ARC'PIE - 159 - akc. / • MATCH - 119 - men. / • MATCH OF THE DAY - 154 - sport / • MATCHBOXES - 160 - log. / • MATCHPOINT - 200 - tenisz / • MATRIX - 238 - log. / • MAX HEADROM - 164 - kal. / • MAYHEM IN MONSTERL. - 2SD - ügy. / • MAZEMANIA - 130 - ügy. / • MAZER - 148 - ügy. / • MCDONALD LAND - 2SD - ügy. / • MECHANICUS - 347 - flipper / • MEDIEVAL LORDS - 2SD - strat. / • MEGA STARFORCE - 1SD - invaders / • MEGA THRUSTERBALL - 330 - löv. / • MEGAPHOENIX - 164 - löv. / • MENACE - 378 - űrhajós / • MERCENARIES - 364 - kereskedő / • MERCENARY 1.- 180 - kereskedő / • MERCENARY 2.- 201 - kereskedő / • MERCENARY I.- 181 - löv. / • MERCENARY II. - 176 - löv. / • MERCS - 290 - akc. / • METALWARS - 1SD - löv. / • METROPOLIS - 171 - akc. / • MIC.USER DUNG.- 2SD - ??????? / • MICRODOT - 205 - ügy. / • MICROMOUSE - 126 - ügy. / • MICROPR.SOCCER - 399 - foci / • MIDN. PATROL - 122 - löv. / • MIDNIGHT RES.- 1SD - akc. / • MIG - 29 - 1SD - löv. / • MIGHT & MAGIC III. - 6SD - kaland / • MIGHTY BOMB. - 187 - ügy. / • MIKIE - 150 - ügy. / • MINE FIELDS - 120 - log. / • MINIGOLF ! - 1SD - golf / • MINIGOLF - 127 - golf / • MINIGOLF SIM.- 147 - golf / • MINIPUTT - 2SD - golf / • MISSI. ELEVATOR - 157 - akc. / • MISSION 2.- 232 - ügy. / • MITH - 2SD - kal. / • MONDIAL SOCCER - 302 - foci / • MONSTER - 1SD - ügy. / • MONT. P.FLY.CIR. - 280 - ügy. / • MONTY MOLE - 172 - mász. / • MONTY ON RUN - 216 - mász. / • MOONFALL - 249 - űrhajós / • MOONS - 145 - akc. / • MOONSHADOW - 163 - löv. / • MOONTOAC - 130 - mász. / • MORIBUND - 1SD - log. / • MOTOCROSS - 196 - motor / • MOTOR MASSACR.- 1SD - motor / • MOTORBIK. MASS. - 120 - motor / • MOTORHEAD - 363 - akc. / • MOTORPHICLE - 107 - motor / • MOUNT.BIKE RAC. - 145 - motor / • MOVE - 189 - log. / • MR.DO - 262 - ügy. / • MR.MEPHISTO - 147 - ügy. / • MUEHLE - 102 - malom / • MUNCH - 170 - pekmen / • MURDER MISSISI - 1SD - nyomozós / • MUTANT MONTY - 145 - mász. / • MYCHESS - 2SD - sakk / • N.A.I.L. - 142 löv. / • N.A.R.C. - 321 - ver. / • NAM - 1SD - strat.I / • NARCO POLICE - 1SD - akc. / • NAUGHTY N.- 113 - nyerőgép / • NAVY MOVES 1. - 199 - akc. / • NAVY MOVES 2.- 265 - akc. / • NAVY SEALS - 341 - akc. / • NEAGOX - 124 - löv. / • NEBULUS - 184 - ügy. / • NEIGHBOURS - 187 - ügy. / • NETHERWORLD - 139 löv. / • NEUROMANCER - 4SD - kal. / • NEURONICS - 297 - log. / • NEVERE STORY 2 - 1SD - kal. / • NEW BEGIN - 1SD - szöv. / • NEW JUMP - 161 - log. / • NEW KRAKOUT 4.- 169 - falbontó / • NEW ZELAND ST.- 402 - mász. / • NEWS OF ZLK - 1SD - csomag / • NEXUS - 132 - akc. / • NIBBLY'92 - 121 - log. / • NICK FALDO'S GOLF - 430 - golf / • NIGHT HUNTER - 133 - mász. / • NIGHT MISSION - 147 - flipper / • NIGHTBREED 1.- 1SD - akc. / • NIGHTBREED 2.- 1SD - akc. / • NIGHTDAWN - 483 - mász. / • NIGHTMARE ELM - 2SD - akc. / • NIGHTSHIFT - 1SD - ügy. / • NINJA COMM.- 141 - akc. / • NINJA PACMAN - 121 - pekmen / • NINJA RABBIT - 1SD - ver. / • NINJA RABBIT 2.- 350 - ügy. / • NINJA SPIRIT - 1SD - akc. / • NINJA WARRIORS - 335 - akc. / • NO MERCY - 1SD akc. / • NOBBY THE AARDVARK - 2SD - ügy. / • NODES OF YESOD - 189 - mász. / • NOMAD - 194 - löv. / • NONTERRAQUEO - 150 - löv. / • NORTH & SOUTH 1SD - strat. / • NORTH STAR - 152 - löv. / • NOSFERATU - 143 - mász. / • NOVA - 1SD - memória / • NYTHYHELL 1 - 2 - 297 - szöv. / • O'RILEY'S MINE - 122 - ügy. / • OCEAN CONQUEST - 190 - szim. / • OCEAN RANGER - 2SD - szim. / • OCTAPOLIS - 161 - löv. / • OIL IMPERIUM - 2SD - kereskedő / • OILMANIA - 188 log. / • OLLY AND LISSA - 132 - mász. / • OMEGA - 4SD - szim. / • OMNI PLAY BASKET - 2SD - sport / • ON CUE POOL - 78 - billiárd / • ON CUE SNOOKER - 74 - billiárd / • ONE ON ONE - 149 - kosárlabda / • OPER. HANOI - 129 - akc. / • OPERAT. PROM.- 260 - kal. / • OPERAT.NEPTUNE - 345 - szim. / • OPERAT.THUND. 1SD - akc. / • OPERATION MERKUR - 2SD - strat. / • OPERATION WOLF - 191 - akc. / • ORACLE - 140 - log. / • ORBIT - 172 - log. / • ORION 2.- 160 - log. / • ORMUS SAGA 1. - 2SD - RPG / • OHMUS SAGA 2. - 3SD - RPG / • ORMUS SAGA 3. - 4SD - RPG / • OSKAR - 149 - ügy. / • OSTFRIESLAND GAMES - 1SD ügy. / • OUT O.T.WORLD - 155 - löv. / • OUT OF DEEP - 186 - löv. / • OUT - RUN - 147 - autóver. / • OUT - RUN EUROPE - 2SD - autóver. / • OUTLAW - 147 akc. / • OUTLAWS - 292 - löv. / • OVER THE NET - 348 - röplabda / • OVERLANDER - 182 - löv. / • OXXONIAN - 152 - mász. / • P - 47 THUNDERBOLT - 1SD akc. / • P.H.M.PEGASUS - 2SD - szim. / • PAC FAMILY - 127 - pacman / • PACMANIA - 147 - pekmen / • PAIR OF MEMORY - 147 - memória / • PANG - 390 ügy. / • PANZER GRENAD.- 1SD - strat.I / • PANZERS BATTL. - 1SD - strat. / • PANZERS EAST - 121 - strat. / • PAPERBOY - 179 - ügy. / • PARAACADEMY - 147 ügy. / • PARADROID - 174 - löv. / • PARALLAX - 201 - löv. / • PARANOIA - 269 - mász. / • PARSEC - 1SD - löv. / • PAY DAY - 174 - társasjáték / • PEARL OF DAWN - 272 - mász. / • PEDRO - 146 - ügy. / • PENETRATOR - 304 - űrhajós / • PERFECT SYMETRIE - 101 - log. / • PERPLEX 2.- 223 - log. / • PERSIAN G. INF 117 - akc. / • PERSIAN GULF - 167 - szim. / • PERTHARION - 129 - LOGIKIAI / • PET SHILT SOC.- 187 - men. / • PHANTASIE 3. - 2SD - AD&D / • PHARAO REVENGE - 192 - akc. / • PHARAO'S COUR. - 160 - mász. • PHILEAS F. B.B - 144 - löv. / • PHILIPPIC - 131 - log. / • PIJAMARAMA - 151 - mász. / • PILE UP -

220 - log. / • PINBALL POWER - 105 - flipper / • PIPE - MANIA - 124 - ügy. / • PIPELINE RAT - 103 - labirintus / • PIRACY - 193 - log. / • PIRATES - 2SD - strat. /
• PITFIGHTER - 1SD - ver. / • PITSTOP 2.- 173 - autóverseny / • PLANET X - 186 - akc. / • PLATOON - 1SD - akc. / • PLATOU - 136 - log. / • PLAY A MATCH - 137
- tenisz / • PLAZMABALL - 2SD - amerikai foci / • PLEXONOID - 106 - falbontó / • PLIS - 141 - log. / • PLOTTING - 1SD - log. / • PLURAL - 339 - löv. / • POCKET
ROCKETS - 1SD - motor / • POKER THE GAME - 123 - kártya / • POLAR PIERE - 138 - ügy. / • POLE POSITION - 1SD - autover. / • POOL OF RADIAN. - 8SD
AD&D / • POOYAN - 124 - löv. / • POP QUIZ - 1SD - kvíz / • POPEYE 2.- 183 - mász. / • POPEYE 2.- 161 - ügy. / • POPEYE 3.- 230 - ver. / • POSEIDON - 192 -
akc. / • POSTER PASTER - 186 - mász. / • POSTMAN PAT - 159 - ügy. / • POT FUN - 121 - nyerőgép / • POT PANIC - 125 - tetris / • POTSWORTH - 315 - mász. /
• POWER AT SEA - 1SD - szim. / • POWER STRUGGL.- 160 - strat. / • POWERDRIFT - 135 - autóver. / • POWERP. HOCKEY - 226 - jéghoki / • PP HAMMER - 1SD -
mász. / • PREDATOR - 1SD - akc. / • PRES.MISSING - 180 - kémjáték / • PRESS SCOOP - 150 - szöv. / • PRIDE - 105 - falbontó / • PRINCE C. - 135 - kal. /
• PRISON RIOT - 165 - mász. / • PRO TENNIS - 168 - tenisz / • PRO SKATE SIM - 175 - gördeszka / • PROFI BOX SIM.- 171 - box / • PROGOLF 1 - 2 - 149 - golf /
• PROHIBITION - 141 - löv. / • PROJEKT PROM.- 211 - szöv. / • PSYCASTRIA - 170 - löv. / • PSYCHO - 2SD - kal. / • PSYCHO CHAOS - 444 - ügy. / • PSYCO
HOPPER - 133 - mász. / • PUB GAMES - 1SD - ügy. / • PUFFY'S SAGA - 1SD - ügy. / • PULSOID - 144 - falbontó / • PUNICA GAME - 410 - ügy. / • PUNKILLER -
175 - löv. / • PURPLE HEART - 1SD - akc. / • PUZZLE MASTER - 290 - puzzle / • PUZZLE SHUFFLE - 150 - puzzle / • PUZZNIC - 163 - log. / • PYRAMYD - 1SD -
szöv. / • Q 10 TANKBUSTER - 109 - löv. / • QUADRANT - 1SD - log. / • QUARTERBACK - 191 - sport / • QUARX - 222 - log. / • QUEST F. TYRES - 102 - ügy. /
• QUEST FR. KRON - 186 - szöv. / • QUEST SPORT - 420 - szöv. / • QUESTMASTER - 6SD - kal. / • QUIK DRAW - 368 - löv. / • R - TYPE - 1SD - löv. /
• R.S.CRICKETT - 075 - men. / • RACE - 108 - autóver. / • RAGE - 130 - löv. / • RAID OV. MOSCOW - 202 - löv. / • RAILWAY CONST.SET - 1SD - építő /
• RAINBOW ISLAND - 1SD - ügy. / • RAINBOW WARR.- 1SD - akc. / • RALLY SIM.- 1SD - autóver. / • RAMBO 2.- 224 - akc. / • RAMBO 3.- 1SD - akc. /
• RAMPAGE - 160 - ügy. / • RAMPART - 1SD - log. / • RAPTOR - 117 - akc. / • RASPUTIN - 161 - ügy. / • RASTAN - 1SD - akc. / • RASTAN SAGA - 191 - akc. /
• RATOR - 156 - löv. / • REACTOR - 1SD - log. / • REAL GHOSTBUSTERS - 1SD - akc. / • REBELL - 143 - löv. / • REBELL RACER - 121 - ügy. / • RECK RUFUS -
195 - ügy. / • RECON - 126 - löv. / • RED HEAT - 202 - ver. / • RED L.E.D.- 153 - ügy. / • RED STORM RIS.- 2SD - szim. / • REEDEREI (angol) - 124 - keresk. /
• REEDEREI (német) - 121 - keresk. / • RENEGADE - 159 - ver. / • RETALIATION - 129 - szöv. / • RETROGRADE - 2SD - löv. / • RETRO TORQUE - 166 - dodgem /
• RETURN O.T.JEDI - 176 - akc. / • REV.OF DEFEND.- 163 - löv. / • REVOLUTION - 123 - ügy. / • REVS - 173 - szim. / • REX I.- 1SD - strat.I / • RICK
DANGEROUS 1. - 186 - ügyess. / • RICK DANGER. 1 - 235 - mász. / • RICK DANGER. 2 - 333 - mász. / • RING WAR - 136 - szim. / • RINGS OF MEDUS.- 2SD -
kal. / • RINGS'N'UP - 125 - mász. / • RISK - 180 - löv. / • RIZIKO - 1SD - társasjáték / • ROAD RUNNER - 124 - ügy. / • ROAD T. MOSCOW - 1SD - strat. /
• ROADBLASTER - 1SD - löv. / • ROADBURNER - 141 - autóver. / • ROADRUNNER - 207 - ügy. / • ROADWAR EUROP.- 1SD - strat. / • ROBBO - 110 - mászkálós /
• ROBIN HOOD - 246 - akc. / • ROBIN HOOD SH.- 120 - löv. / • ROBIN O.T.WOOD - 197 - mász. / • ROBOCOD - 1SD - ügy. / • ROBOCOP 1.- 1SD - akc. /
• ROBOCOP 2.- 1SD - akc. / • ROBOCOP 3.- 1SD - akc. / • ROBOT MONST.- 176 - ügy. / • ROBOTCOP - 199 - ügy. / • ROBOX - 4SD - kal. / • ROBOZONE - 332 -
löv. / • ROCK AND ROLL - 2SD - ügy. / • ROCK'N'BOLT - 165 - ügy. / • ROCKET BALL - 173 - sport / • ROCKET RANGER - 4SD - akc. / • ROCKET ROGER - 196 -
mász. / • ROCKSTAR MAN.- 207 - men. / • ROCKY HORROR - 302 - mász. / • RODLAND - 380 - ügy. / • ROLLERCOASTER - 212 - löv. / • ROLLING RONNY - 1SD
- mász. / • ROLLING TWINS - 128 - ügy. / • ROUNABOUT - 125 - ügy. / • ROUND THE BEND - 130 - mász. / • ROWDY - 184 - log. / • ROY OF ROVERS 1.- 181 -
kal. / • ROY OF ROVERS 2.- 143 - kal. / • RUBICON - 2SD - akc. / • RUFF'N'REDDY - 134 - mász. / • RUGBY MANAGER - 116 - sport / • RUGBY SIM.- 181 - sport /
• RUGBY W.CUP - 145 - sport / • RUNAWAY - 153 - szöv. / • RUNNING MAN - 354 - akc. / • RUPPERT TOYPAR.- 177 - ügy. / • RUTERS WORLD - 102 - akc. /
• RYGAR - 144 - mász. / • SABOTEUR 1.- 169 - akc. / • SABOTEUR 2.- 157 - akc. / • SABRE WULF - 166 - mász. / • SALIVA KID - 150 - ügy. / • SAMURAI - 198 -
ver. / • SANTA'S C.C.- 161 - löv. / • SANTACLAUS HELPER - 113 - löv. / • SANXION - 189 - löv. / • SARACEN PAINT - 108 - rajzoló / • SARAKON - 1SD - log. /
• SAT 1. BINGO - 2SD - kvíz / • SATAN - 343 - akc. / • SAVAGE - 420 - akc. / • SCALEXTRIC - 160 - autóver. / • SCAPEGHOST - 2SD - / • SCARABEUS - 479 -
labirintus / • SCENARIO - 1SD - strat. / • SCEPTRE OF BAGHDAD - 1 SD - akc. / • SCHERLOK HOLM.- 1SD - nyomozós / • SCOOBY & SCRAP.- 252 - mász. /
• SCOOBY DOO - 199 - ügy. / • SCRAMBLE 1.- 130 - löv. / • SCRAMBLE 3.- 105 - löv. / • SCUBA KIDZ - 182 - löv. / • SCUMM - 156 - log. / • SEACOMMAND - 162
- akc. / • SEC.O.SIL.BLAD.- 6SD - AD&D / • SECOND WORLD - 403 - strat. / • SECURITY ALERT - 2SD - kal. / • SENTENCE - 127 - akc. / • SENTINEL W.- 4SD -
kal. / • SEOUL (OLYMPIA) - 3SD - sport / • SESAM STREET - 1SD - rajzprg. / • SESAME ST.- 1SD - nyomtatóprg. / • SESSION - 410 - ládatologató / • SEVEN
C.O.GOLD - 2SD - RPG / • SEXY BREAK OUT - 122 - falbontó / • SEXY PUZZLE - 108 - puzzle / • SEYMOUR G.T.H.- 188 - ügy. / • SHADOW DANCER - 1SD -
akc. / • SHADOW O.BEAST - 1SD - akc. / • SHADOW O.DEATH - 185 - löv. / • SHADOW WARR.- 269 - akc. / • SHADOWFIRE - 187 - akc. / • SHANGHAI WARR.-
1SD - ver. / • SHAOLIN'S ROAD - 225 - ver. / • SHARDS - 133 - log. / • SHARK - 139 - löv. / • SHELLSHOCK - 148 - akc. / • SHINOBI PW.1 - 2 - 3 - 464 - akc. /
• SHOCKWAY RIDER - 135 - ügy. / • SHOE PEOPLE - 420 - gyerekjáték / • SHOOT OUT - 133 - löv. / • SHOOTS RAPID - 182 - löv. / • SHUFFLE - 214 - log. /
• SIDEWALK - 243 - szöv. / • SIDEWINDER 2.- 234 - repülős / • SIDEWIZE - 192 - löv. / • SILEN SERVICE 2.- 1SD - szim. / • SILENT SERVICE - 320 - szim. /
• SILENT SHADOW - 201 - löv. / • SILKWORM - 152 - löv. / • SILKWORM 4.- 372 - löv. / • SILVER AXE - 119 - löv. / • SIM CITY - 1SD - strat. / • SIMPSONS - 1SD -
ügy. / • SINBAD - 2SD - kal. / • SIREN CITY - 170 - ügy. / • SIXTEEN BOULD.- 143 - mász. / • SKATE OR DIE - 2SD - ügy. / • SKATE ROCK - 139 - sport / • SKATE
WARS - 158 - sport / • SKATEBOARD - 140 - gördeszka / • SKATIN'USA - 174 - ügy. / • SKI OR DIE - 2SD - sport / • SKI SIMULATOR - 140 - sport / • SKULL &
CROSSB.- 1SD - akc. / • SKY FOX 1.- 1SD - szim. / • SKY FOX 2.- 1SD - szim. / • SKY SHARK - 1SD - löv. / • SLAMBALL - 128 - tenisz / • SLAYER - 144 - ügy. /
• SLEEPWALKER - 2SD - akc. / • SLICKS - 250 - autóverseny / • SLIDE - 142 - log. / • SLIDING SKILL - 270 - log. / • SLIGHTLY MAGIC - 198 - mász. / • SLY
SPY - 2SD - akc. / • SMASH - 1SD - tenisz / • SMASH OUT - 175 - tv foci / • SMASH TV - 251 - akc. / • SNAKE OR DIE - 167 - ügy. / • SNARE - 120 - löv. /
• SNOOKER - 122 - billiárd / • SOCCER CUP 2.- 156 - men. / • SOCCER DIRECTOR - 111 - men. / • SOCCER PINBALL - 134 - flipper / • SOKOBAN - 1SD - log. /
• SOLDIER 3.- 160 - löv. / • SOLDIER O. LIGHT - 176 - löv. / • SOLDIER ONE - 168 - löv. / • SOLITAX - 157 - log. / • SOLOFLIGHT - 1SD - szim. / • SOLOMON'S
KEY - 120 - mász. / • SON OF A BLAGG.- 153 - mász. / • SORC.OF C.CAST.- 1SD - kal. / • SOS TERROR - 109 - strat. / • SOULS OF DARKON - 136 - szöv. /
• SPACE ACE - 116 - löv. / • SPACE ACE 2001 - 184 - löv. / • SPACE ASSASIN - 120 - löv. / • SPACE BEAGLE - 1SD - löv. / • SPACE BIKE - 144 - löv. / • SPACE
CRUSADE - 288 - kal. / • SPACE DOUBT - 183 - mász. / • SPACE DUEL - 242 - löv. / • SPACE DUELL - 1SD - löv. / • SPACE DUNK - 216 - löv. / • SPACE
FIGHTER - 276 - löv. / • SPACE KNIGHTS - 168 - akc. / • SPACE OPERAT.- 129 - löv. / • SPACE PILOT 1 - 2 - 240 - löv. / • SPACE PILOT 2.- 197 - löv. / • SPACE
QUIZ 101% - 1SD - kvíz / • SPACE RACER - 114 - ügy. / • SPACE ROGUE - 2SD - szim. / • SPACE VEGETABLES - 173 - akc. / • SPACE WARRIOR - 115 - löv. /
• SPACEGOLD - 1SD - löv. / • SPACEGUN - 1SD - akc. / • SPAGETTI WEST.- 192 - ügy. / • SPANISH TREASURE - 192 - szöv. / • SPARTACUS - 321 - ver. /
• SPECIAL BOULD.- 110 - mász. / • SPECTRE OF BAGHDAD - 1SD - akc. / • SPEEDBALL - 138 - sport / • SPEEDBALL 2.- 261 - sport / • SPEEDKINGS - 149 -
autóver. / • SPELLB. MINE - 122 - mász. / • SPELLB.DIZZY - 169 - ügy. / • SPELLBOUND - 196 - mász. / • SPERANZA - 200 - log. / • SPHERICAL - 1SD - log. /
• SPHERON - 198 - ügy. / • SPHINX JINX - 165 - kal. / • SPIKEY - 180 - kal. / • SPIRIT OF ADV.- 4SD - kal. / • SPITFIRE - 126 - löv. / • SPITFIRE 40 - 162 - löv. /
• SPITTING IMAGE - 177 - ver. / • SPLAT - 122 - ügy. / • SPLIT PERSONALITIES - 299 - log. / • SPLITTER - 290 - puzzle / • SPY VS.SPY 1.- 166 - akc. / • SPY
VS.SPY 2.- 116 - akc. / • SPY WHO LOV. ME - 185 - akc. / • SQUARE OUT - 305 - log. / • SQUASH - 259 - sport / • ST. HOTELMANAGER - 1SD - men. /
• ST.DRAGON - 1SD - löv. / • STACK UP - 153 - tetris / • STAR CONTROL - 136 - strat.I / • STAR PING - PONG - 174 - sport / • STAR SUP.SOCC.- 436 - men. /
• STARBALL - 1SD - tv foci / • STARBURST - 169 - löv. / • STARCOM - 1435 - löv. / • STARFORCE - 170 - löv. / • STARGATE - 163 - kereskedő / • STARGLIDER
1.- 196 - űrhajós / • STARGLIDER 2.- 134 - űrhajós / • STARQUAKE - 179 - löv. / • STARSHIP COMM. - 1SD - strat. / • STAR TREK - 193 - strat./kaland /
• STARWARS 1.- 154 - löv. / • STARWARS 2.- 169 - löv. / • STEALTH MISSION - 1SD - szim. / • STEEL - 122 - mász. / • STEEL EAGLE - 194 - löv. / • STEEL
THUNDER - 1SD - szim. / • STEG - 192 - mász. / • STELLAR - 186 - löv. / • STONE AGE - 1SD - log. / • STONE EDGE - 169 - log. / • STONOPHOBE - tetris - 189 /
• STOP CALIPPO - 1SD - ügy. / • STORM ACR. EU.- 2SD - strat. / • STORMLORD - 160 - mász. / • STORMLORD 2.- 402 - mász. / • STRANGE LOOP - 224 -
mász. / • STRATEGO - 262 - strat. / • STREET FIGHTER 1.- 1SD - ver. / • STREET FIGHTER 2.- 1SD - ver. / • STREET ROD - 2SD - men. / • STREET S.BASK.-
1SD - kosárlabda / • STREET SOCC. 1.- 158 - foci / • STREET SOCC. 2.- 160 - foci / • STREET SP. BASK.BALL - 1SD - sport / • STREET SURFER - 183 - ügy. /
• STREETS S.SOCCER - 1SD - foci / • STRIDER 1.- 262 - űrhajós / • STRIDER 2.- 236 - űrhajós / • STRIDER MEGA - 1SD - űrhajós / • STRIKE ACES - 1SD -
szim. / • STRIKE F. COBRA - 194 - löv. / • STRIKE FLEET - 2SD - szim. / • STRIP POKER - 1SD - kártya / • STRYKER - 193 - mász. / • STUEMP - 1SD - szöv. /
• STUNRUNNER - 156 - ügy. / • STUNT CAR RAC.- 241 - autóver. / • SU SWEET - 287 - log. / • SUB.BATTLE SIM.- 2SD - szim. / • SUB BURNER - 182 - űrh.löv. /
• SUBBUTEO - 164 - gombfoci / • SUBSONIC - 156 - akc. / • SUBURBAN COMMANDO - 300 - akc. / • SUBURBIA - 131 - löv. / • SUMMER CAMP - 293 - mász. /
• SUMMER GAM. 1.- 1SD - sport / • SUMMER GAM. 2.- 2SD - sport / • SUMMER OLYMP.- 1SD - sport / • SUNNY SHINE - 2SD - RPG / • SUP.MONACO G.P.- 191
- autóver. / • SUP.SCRAMB. SIM - 140 - motor / • SUP.SPACE INVA.- 2SD - löv. / • SUPER HANG - ON - 441 - motor / • SUPER HUEY 2.- 1SD - szim. / • SUPER
LEAGUE - 177 - men. / • SUPER LEM - 142 - ügy. / • SUPER MARIO BR.- 121 - mász. / • SUPER NIBBLY - 252 - log. / • SUPER OSWALD - 175 - mász. / • SUPER
PIPELINE 1 - 154 - ügy. / • SUPER PIPELINE 2 - 162 - ügy. / • SUPER SEYMOUR - 155 - ügy. / • SUPER SOCCER - 121 - foci / • SUPER STOC. CAR - 138 -
autóver. / • SUPER STRIKE - 102 - löv. / • SUPER TRUCKER - 127 - ügy. / • SUPER ZAXXON - 168 - löv. / • SUPERCAR - 138 - autóver. / • SUPERCUP - 110 -
foci / • SUPERCYCLING - 1SD - motor / • SUPERMAN - 2SD - akc. / • SUPERSPORTS - 2SD - sport / • SUPERTANK - 200 - löv. / • SUPERTED - 126 - löv. /
• SUPRALLY - 160 - autóver. / • SUPREMACY - 1SD - strat. / • SUSU - 1SD - szöv. / • SWAP - 123 - log. / • SWITCHBLADE - 164 - akc. / • SWORD & ROSE - 162
- ügy. / • SYNEX - 151 - löv. / • SYSIPHUS - 162 - log. / • SYSTEM - 280 - ládatologató / • T.G.B.RISK - 189 - társasjáték / • T.K.O.BOX SIM.- 1SD - box /
• T.M.N.TURTLESS - 4SD - akc. / • TABLE TENNIS - 108 - pin-pong / • TAI PAN - 1SD - kal. / • TALES O.T.ARABN.- 228 - ügy. / • TALES OF BOON - 335 - akc. /
• TALIZMAN - 154 - mász. / • TAMER - 162 - löv. / • TANKATTACK /GP - 188 - strat. / • TANKS - 165 - löv. / • TAPPER - 142 - ügy. / • TARGET RENEG.- 449 - ver. /
• TARZAN - 183 - ügy. / • TASS TIMES IN T.- 2SD - kal. / • TAU CETI 1.- 187 - kal. / • TAU CETI 3.- 197 - kal. / • TAU OMEGA - 126 - löv. / • TAU ZERO - 128 -
löv. / • TEAM SPORTS - 2SD - sport / • TECHNOCOP - 1SD - akc. / • TEN SPEED - 167 - bicikli / • TENRACT - 236 - löv. / • TENRACT 2.- 278 - löv. / • TERMINAL
CITY - 132 - mász. / • TERMINATOR 2.- 1SD - akc. / • TERRAFIGHT - 170 - löv. / • TERRY'S BIG ADV.- 162 - mász. / • TEST D.2.CAL.CH - 1SD - pályalemez /
• TEST D.2.EU.CH - 1SD - pályalemez / • TEST D.2.M.CARS - 1SD - autólemez / • TEST DRIVE 1.- 2SD - szim. / • TEST DRIVE 2. - 2SD - szim. / • TEST DRIVE
3.GPC - 1SD - szim. / • TETRADOS - 224 - log. / • TETRIS - 139 - tetris / • TETROID - 184 - tetris / • THEATRE EUROPA - 166 - strat.I / • THINCROSS - 1SD - log. /
• THINK FAST - 141 - memória / • THOMAS ENG. M.- 166 - ügy. / • THREE MUSKET.- 2SD - kal. / • THRUSTER BALL - 140 - löv. / • THUND.BIRDS 1 - 4 - 515 -
autóver. / • THUNDER BLADE - 1SD - löv. / • THUNDER JAWS - 335 - akc. / • THUNDERBOY - 175 - ügy. / • THUNDERCATS - 192 - akc. / • TIBO'S TALE - 1SD -
mász. / • TICKET HOLLYW.- 2SD - kal. / • TIE BREAK - 196 - tenisz / • TIFFANY - 189 - nyerőgép / • TIGER MISSION 1.- 158 - löv. / • TIGER MISSION 2.- 192 -
löv. / • TIGER ROAD - 495 - ver. / • TILT - 143 - log. / • TIME AND MAGIC - 1SD - szöv. / • TIME FIGHTER - 190 - ver. / • TIMELORD'S AMULET - 114 - szöv. /
• TIME MACHINE - 318 - mász. / • TIME SCANNER - 360 - flipper / • TIME TRAX - 199 - akc. / • TIMES OF LORE - 1SD - kal. / • TIN TIN - 226 - ügy. / • TIN TIN
ON THE MOON - 1SD - ügy. / • TIR NA NOG - 152 - mász. / • TITANIC BLINKY - 131 - mász. / • TO BE ON TOP - 346 - mász. / • TOAD FORCE - 158 - löv. / • TOKI
- 1SD - mász. / • TOM & JERRY - 210 - mász. / • TOMAHAWK - 156 - szim. / • TOMCAT - 148 - löv. / • TOOBIN - 146 - ügy. / • TOP CROSS - 197 - motor / • TOP
GUN - 180 - szim. / • TORSION WARRIOR 2.- 123 - akc. / • TOTAL ECLIPSE - 166 - kal. / • TOTAL RECALL - 1SD - akc. / • TOUCH FOOTBALL - 189 - foci /
• TOUGH GUYS - 328 - ver. / • TOUR DE FRANCE - 1SD - kerékpár / • TOWER OF TORT.- 278 - mász. / • TRACER - 113 - löv. / • TRACER SANCT - 1SD - kal. /
• TRAFFIC - 196 - ügy. / • TRAIL WEST - 149 - strat.I / • TRAILBLAZER 2.- 130 - ügy. / • TRAIN - 400 - szim. / • TRANS LOGIC - 138 - log. / • TRANS WORLD - 220
- kereskedő / • TRANSFORMERS - 197 - mász. / • TRANTOR - 190 - ver. / • TRAP DOOR - 171 - ügy. / • TRAZ 1. (USA) - 335 - falbontó / • TRAZ 2.- 143 - falbontó /
• TRAZ 3.- 192 - falbontó / • TREASURE ISLAND - 190 - szöv. / • TRIACUS - 144 - löv. / • TRIGET - 320 - log. / • TRIPLEX - 168 - log. / • TRITON - 122 - löv. /
• TRODDLERS PREVIEW - 376 - log. / • TROLLS - ügy. - 163 / • TUBE MADNESS - 180 - log. / • TURBO CHARGE - 2SD - akc. / • TURBO GIRL - 150 - autóver. /
• TURBO OUTRUN - 2SD - autóver. / • TURBO TORTOISE - 214 - mász. / • TURBO - ESPRIT - 171 - autóver. / • TURN IT - 144 - log. / • TURN IT 2.- 269 - log. /
• TURN'N'BURN - 460 - löv. / • TURN.OF DEATH - 175 - kal. / • TURRICAN 1.- 2SD - akc. / • TURRICAN 2.- 2SD - akc. / • TUSARI - 1SD - akc. / • TUSKER - 1SD -
mász. / • TV SPORT. FOOTB.- 2SD - sport / • TWIN COBRA - 141 - löv. / • TWIN DOWN - 193 - tetris / • TWIN KINGDOM - 199 - szöv. / • TWIN TIGERS - 125 -
akc. / • TWIN TORNADO - 138 - löv. / • TWINWORLD - 2SD - mász. / • TX - 152 - löv. / • TYPH. OF STEEL - 4SD - strat. / • TYPHOON - 1SD - löv. / • U - 96 - 196 -
torpedó / • UFO - 241 - löv. / • UGH OLYMPIC - 4SD - sport / • UGH! - 1SD - ügy. / • UJ VADNYUGAT 1.- 185 - szöv. / • UJ VADNYUGAT 2.- 187 - szöv. /
• ULTIMA I.- 1SD - RPG / • ULTIMA II.- 2SD - RPG / • ULTIMA IV - 4SD - RPG / • ULTIMA V.- 8SD - RPG / • ULTIMA VI.- 6SD - RPG / • ULTRIX - 397 - ügy. / • UN
SQUADRON - 1SD - löv. / • UNDERWURLDE - 153 - mász. / • UNINVITED - 2SD - kal. / • UNTOUCHABLES - 1SD - löv. / • UP PERISCOPE - 1SD - szim. /
• URIDIUM - 182 - löv. / • USS JOHN YOUNG - 132 - szim. / • UUNO TURHAPUR.- 162 - ügy. / • V THE GAME - 133 - akc. / • V.I.Z.- 1SD - sport / • VALENTINO -
254 - mász. / • VEGAS CASINO 2.- 1SD - játékterem / • VENDETTA - 1SD - akc. / • VIDEO VEGAS - 1SD - játékterem / • VIETNAM - 106 - akc. / • VIGILANTE - 327
- ver. / • VINCENT - 1SD - mász. / • VINDICATOR - 427 - akc. / • VINDICATORS - 168 - löv. / • VOLLEYBALL SIM.- 153 - röplabda / • VOYAGE - 147 - löv. /
• VOYAGER - 2SD - kal. / • WACKY DARTS - 168 - ügy. / • WACKY RACES - 391 - ügy. / • WALLSTREET - 1SD - kereskedő / • WANDERER - 144 - akc. / • WAR 1.

185 - löv. / • WAR 2.- 101 - löv. / • WAR CONSTR. SET - 2SD - szerk. / • WAR I.T.M.EARTH - 362 - kal. / • WAR O.T.LANCE - 2SD - kal. / • WARBRINGER - 1SD akc. / • WARGAME 1864 - 174 - strat. / • WARHAWK - 200 - löv. / • WARLOCK - 166 - löv. / • WARLORD - 1SD - strat. / • WARM UP - 329 - autóver. / • WARR. OF ZYPA - 202 - ügy. / • WARRIOR - 1SD - akc. / • WASTELAND - 4SD - kal. / • WATERPOLO - 277 - sport / • WATERSKI - 175 - sport / • WAY OF THE TIGER - 1SD akc. / • WAY OUT - 112 - labirintus / • WEIRD DREAM - 1SD - mász. / • WELLTRIS - 163 - tetris / • WEREWOLWES - 146 - mász. / • WEST BANK - 166 - löv. / • WESTERN GAMES - 2SD - sport / • WHERE IN WORLD - 1SD - kal. / • WHITEH. BLUES - 269 - ügy. / • WHO DAR. WINS 1 - 170 - akc. / • WHO DAR. WINS 2 186 - akc. / • WILD WEST 2.- 174 - kal. / • WILD WEST SEYMOUR - 175 - akc. / • WILDE STREET - 119 - ver. / • WILLOW - 4SD - kal. / • WILLOW PATTERN - 184 mász. / • WINDWALKER - 4SD - kal. / • WINGS OF CIRCE - 1SD - ügy. / • WINGS OF FURY - 1SD - löv. / • WINTER CAMP - 1SD - ügy. / • WINTER OLYMP.1. 2SD - sport / • WINTER OLYMP.2.- 4SD - sport / • WINTER S.SPORTS - 1SD - sport / • WINZER - 1SD - kereskedő / • WIZARD'S LAIR - 183 - mász. / • WIZARDRY 5.- 6SD - RPG / • WIZBALL - 183 - löv. / • WLADCY CIEMNOSCI - 260 - kal. / • WLADCY CIEMNOSCI 2. LD. CURSE / • WOBBLER - 167 - log. / • WOLFIED - 222 területfoglaló / • WOMBLES - 137 - mász. / • WONDERBALL - 243 - ügy. / • WOODY WARM - 338 - ügy. / • WORLD C. RUGBY - 201 - sport / • WORLD C.LEAD.B. 2SD - golf / • WORLD CH. SOC. - 183 - foci / • WORLD CHAMP SQASH - 160 - sport / • WORLD CRICKETT - 141 - men. / • WORLD CUP '90 - 175 - foci / • WORLD CUP EDIT. - 144 - men. / • WORLD GAMES - 2SD - sport / • WORLD GEOGR. - 1SD - kviz / • WORLD RUGBY - 157 - sport / • WORLD SOCCER - 181 - foci / • WORLD TRO. SOC - 189 - foci / • WORM - 124 - ügy. / • WRATH OF DEMON - 2SD - akc. / • WRESTLE MANIA - 1SD - sport / • WRESTLING STARS - 208 - ver. / • WWF WRESTLING - 2SD - sport / • WWF WRESTLING 2.- 1SD - ver. / • X-FIGHTEER - 118 - löv. / • X-MEN - 1SD - kal. / • X-MEN - 4SD - akc. / • XENOMORPH - 3SD - kal. / • XENON - 253 - löv. / • XERTYN X. - 151 - mász. / • XEVIOUS - 170 - löv. / • XPIOSE - 123 - tv foci / • YAWN - 2SD - szöv. / • YES MINISTER - 1SD - kal. / • YIE AR KUNG FU - 197 - ver. / • YOGI AND FRIEND. - 149 - mász. / • YOGI B./GREEDM. - 160 - mász. / • YOGI BEAR - 175 - mász. / • YOGI'S GR. ESC 158 - mász. / • YOLK DIZZY - 142 - ügy. / • YUPPI'S REVENGE - 120 - kereskedő / • ZAGA MISSION - 189 - ügy. / • ZAK - 1SD - tetris / • ZAK MCRACKEN - 4SD - kal. / • ZAMZARA - 191 - löv. / • ZILLION - 108 - nyerőgép / • ZYBEX - 199 - úrh.löv. / • ZYTRON - 151 - löv. / • / • / •

Games Center ajánlata Amigára

• 1000 Miglia - autós - 1 lemez / • 1869 - strat.i - 3 lemez / • 3D Construction Set - szerk. - 1 lemez / • 3D World Boxing - sport - 1 lemez / • 3D World Tennis - sport - 1 lemez / • 4 Crystals of Tran. Id. The 4 Crystals... / • 688 Attack Submarine - szim. - 1 lemez / • 7 UP Spot - táblás - 1 lemez / • A-10 Mission Disc - küldetéslemez - 1 lemez / • A-10 Tank Killer - szim. 1MB - 1 lemez / • A-Train - strat.i - 2 lemez / • A-Train Constr.Set - szerk. -2 lemez / • A320 Airbus - szimuláció - 2 lemez / • Ace Mine No.1. - Boulder Dash-szerű - 1 lemez / • Action Service - akció - 1 lemez / • Action Station - hajó szim. - 1 lemez / • Addams Family - akció - 1 lemez / • Adv. Destroyer Sim. - Hajó szim. - 1 lemez / • Adv. Tact. Fighter - rep.g. löv. - 1 lemez / • Advanced Ski Simul. - si szim. - 1 lemez / • Adventure C.Set - kal.j.készítő - 1 lemez / • Air Bucks - Strat.i - 2 lemez / • Air Force Commander - strat.i - 1 lemez / • **Air Supply** - rep.g. löv. - **1 lemez** / • Air Support - strat. - 2 lemez / • Air Warrior - akció - 3 lemez / • Airborne Ranger - akció - 1 lemez / • Airport - repülőtér szim. - 1 lemez / • Alfred Chicken - mászkálós - 1 lemez / • Alien Breed - akció - 2 lemez / • Alien Breed Spec.Edition - akció - 2 lemez / • Alien Breed II. - ügyességi - 3 lemez / • Alien Hunter - akció - 1 lemez / • Alien III. - akció - 1 lemez / • Alien III. 100% - akció - 2 lemez / • Alien Legion - akció - 1 lemez / • Alpha Wawes - ügyességi - 1 lemez / • Ambermoon - kal. - 10 lemez / • American Civil War - strat.i - 2 lemez / • American Gladiator - Akció - 2 lemez / • Amiga Boulder Dash - mászkálós - 1 lemez / • Amigoids - lövöldözős - 1 lemez / • Ancient Art War In Skies - strat. - 4 lemez / • **Android Arcade** - akció - 1 lemez / • Angel Nieto Pole - motorverseny - 1 lemez / • Another World - akció - 2 lemez / • Anstoss - foci - 5 lemez / • Apache - helikopteres - 1 lemez / • **Apocalypse** - helikopteres - 3 lemez / • Aquatic Games - állatok olimpiája - 1 lemez / • Aquaventura - Akció - 1 lemez / • Aquaventura - akció - 1 lemez / • Arabian Nights - mászkálós - 2 lemez / • Archipelagos - űrhajós mászkálás - 1 lemez / • Arena - akció - 1 lemez / • Armada - hajós kal.játék - 1 lemez / • Armour Geddon - akció - 2 lemez / • **Armour Geddon II.** - akció - 2 lemez / • Ashes of Empire - strat.i - 3 lemez / • Assassin - akció - 2 lemez / • Aster-x - akció - 1 lemez / • Asteroida - Lövöldözős - 1 lemez / • Astro Marine Corp. - akciójáték - 2 lemez / • **Atlantyda** - ügyességi - 1 lemez / • Atomic - logikai - 1 lemez / • Atomic Robokid - lövöldözős - 2 lemez / • Attagk of London - 3D akció - 1 lemez / • Aunt Artic Adventure - bányajáték - 1 lemez / • AV 8B Harrier Assault - szimuláció - 2 lemez / • Axels Magic Hammers - mászkálós - 1 lemez / • Aztec Challenge - akció - 1 lemez / • B17 Flying Fortress - rep.gép szim. - 3 lemez / • Baby Joe - akció - 1 lemez / • Back to the Future - vegyes ügyességi - 1 lemez / • Back to the Future 2 - mint az előző - 1 lemez / • Back to the Future 3 - mint az előzők - 2 lemez / • Backgammon - táblás - 1 lemez / • Backgammon DeLuxe - logikai - 1 lemez / • Bad Company - kal.játék - 1 lemez / • Badlands - autós - 1 lemez / • Balance of Power - strat. - 1 lemez / • Balkan Conflict - strat. - 2 lemez / • Ball Game Id. The Ball Game... / • Ballistic Diplomacy - strat. - 2 lemez / • Ballyhoo - téli játékok - 1 lemez / • Bandit Id. The Bandit... / • Bang - arkanoid - 1 lemez / • Banzay - lövöldözős - 2 lemez / • Bar Games bárjátékok - 2 lemez / • Barbarian - harci - 1 lemez / • Bard s Tale 3 - fantasy - 2 lemez / • Bard's Tale - kal. - 2 lemez / • Bard's Tale II. - kal. - 2 lemez / • Bard's Tale III.Constr.Kit. - szerk. - 3 lemez / • Bargon Attack - Kal. - 4 lemez / • Bargon Attack - kal. - 4 lemez / • Barney Bear - oktató program - 2 lemez / • Barney Mouse - bányajáték - 1 lemez / • Basic Compiler - basic fordítóprogram - 1 lemez / • Basket Manager - kosárlabda - 1 lemez / • Bat II. - kal. - 5 lemez / • Batman lövöldözős - 1 lemez / • Batman the Movie - vegyes - 2 lemez / • Batman Returns - akció - 2 lemez / • Battle Bound - akció - 1 lemez / • Battle Cars II. - akció - 1 lemez / • Battle Chess - kosztümös sakk - 1 lemez / • Battle Command - 3D harckocsis - 1 lemez / • Battle Isle - strat.i - 2 lemez / • Battle Isle II. - strat. - 2 lemez / • Battle Masters - szöveges - 1 lemez / • Battle of Britain - strat.i - 2 lemez / • Battle of Britain Miss. Disc - 1 lemez / • Battle Squadron - lövöldözős - 1 lemez / • Battle Wolley - lövöldözős - 1 lemez / • Battlehawks 1942 - szimuláció - 2 lemez / • Battlements - Mászkálós - 1 lemez / • Battleship - torpedó - 1 lemez / • Beach Wolleyball - tengerparti röplabda - 1 lemez / • Beast Lord - mászkálós - 2 lemez / • Beavers - mászkálós - 3 lemez / • Bedroom Olympia - szexjáték - 1 lemez / • Best of the Best - karate - 2 lemez / • Betrayal - strat.i - 2 lemez / • Beyond t.Ice Palace - gyűjtögetős - 1 lemez / • Bi-Fi - akció - 1 lemez / • Big Business II. - Strat.i - 1 lemez / • Big Nose - akció - 1 lemez / • **Big Sea** - kereskedő (angol) - 4 lemez / • Bill & Ted's Excellent Adv. - kal. - 1 lemez / • Bill's Tomato Game - logikai - 2 lemez / • Billiard - billiárd - 1 lemez / • Billiard Simulator - billiárd szim. - 1 lemez / • Billiard Simulator 2. - billiárd - 1 lemez / • Billy the Kid - akcio - 3 lemez / • Binary - akció - 1 lemez / • Bingo - társasjáték - 1 lemez / • Birds of Prey - szim. - 2 lemez / • Black Buster - Logikai - 1 lemez / • Blade of Steel - jéghoki 1 lemez / • Blazing Thunder - lövöldözős - 1 lemez / • Blinkys Scary School - mászkálós - 1 lemez / • Blob - ügyességi - 1 lemez / • Block Out - térbeli Tetris - 1 lemez / • Blox - Tetris - 1 lemez / • Blue Angel 69 - logikai - 1 lemez / • Board Games - háromféle táblás játék - 1 lemez / • Bobo - ügyességi (ablak le) - 1 lemez / • Body Blovs - akció - 4 lemez / • Bolls & Pipes - logikai játék - 1 lemez / • Bonanza Brothers - Mászkálós - 1 lemez / • Bond Mine V. - Boulder Dash - 1 lemez / • Book of Songs - zenedemo - 2 lemez / • Boppin' - Logikai - 1 lemez / • Boris Valleyo Show - gyönyörű képek - 1 lemez / • Borobodur - Kal. - 3 lemez / • Bouncing Ball - akció - 1 lemez / • Breach 2 - társasjáték - 1 lemez / • Brigade Commander - kommandós - 2 lemez / • Brutal Sport Football - foci - 2 lemez / • Bubble Bobble - ügyességi játék - 1 lemez / • Buck Rogers - szerepjáték - 3 lemez / • Budbrain Demo - Demo - 2 lemez / • Budbrain Megademo 2. - demo - 1 lemez / • Budokan - küzdősportok - 2 lemez / • Buffalo Bill W.W.R.S - westernsportok - 2 lemez / • Bug Bash - gyűjtögetős - 1 lemez / • Builderland - szerk. - 1 lemez / • **Bump'n Burn** - autós - 1 lemez / • Bundesliga 3000 - focimanager - 2 lemez / • Bunny Bricks - arkanoid - 1 lemez / • Burgerman - akció - 1 lemez / • Burning Rubber - autós - 4 lemez / • Burntime - strat. - 3 lemez / • C64 Emulator - emulátor - 1 lemez / • Cabal - lövöldözős - 1 lemez / • Cadaver - kal.játék - 2 lemez / • Cadaver data - Pay off - ügyességi - 1 lemez / • Cadaver - ügyességi - 2 lemez / • Caesar - strat. - 1 lemez / • Cafe des Globe - logikai - 1 lemez / • California Games 2. - sport - 2 lemez / • Calippo - Mászkálós - 1 lemez / • Campaign - strat.i - 2 lemez / • Campaign II. - strat. - 2 lemez / • Canton - akció - 3 lemez / • Capone - lövöldözős - 1 lemez / • Captain Jack - Demo - 1 lemez / • Captain Planet - akció - 1 lemez / • Captive - kal. - 1 lemez / • Card Games - kártya 1 lemez / • Cardinal of the Kremlin - akció - 1 lemez / • Carl Luis Ch. Id. The Carl... / • Carnage - autós - 1 lemez / • Carrier Command - strat.i - 1 lemez / • Carthage - strat.i - 2 lemez / • Cash - akció - 1 lemez / • Casino 3000 - félkarú rabló - 1 lemez / • Castle Master - mászkálós - 1 lemez / • Cattivik - akció - 2 lemez / • Centurion - kal. - 2 lemez / • Ch.Ship Manager - focimanager - 2 lemez / • Ch.ship of Europe - Foci - 1 lemez / • Chambers of Shaolin - karate - 1 lemez / • Champ - box - 1 lemez / • Champions of Krynn - RPG - 3 lemez / • Champions of the Ray - kal. - 2 lemez / • Championship Man. - Foci - 2 lemez / • Championship Manager'93 - focimanager - 3 lemez / • Chaos - zenedemo - 2 lemez / • Chaos Engine - akció - 2 lemez / • Chaos Engine - akció - 2 lemez / • Charge - akció - 1 lemez / • Chariots of Wrath - vegyes - 1 lemez / • Charlie Chimp - akció - 2 lemez / • Chase HQ 2 - autós - 2 lemez / • Chessmaster - sakk - 1 lemez / • Chessmaster 2000 - sakk - 1 lemez / • Chessmaster 2100 - sakk - 2 lemez (1 MB!) / • China Karate - karate - 1 lemez / • Chips Challenge - akció - 1 lemez / • Chubby Cristie - gyűjtögetős - 1 lemez / • Chuck Rock - mászkálós - 1 lemez / • Chuck Rock 2. - mászkálós - 2 lemez / • Chuck YEager'S FLIGHT TRAINER - rep.g. szim. - 1 lemez / • Civilization - Strat.i - 4 lemez / • Civilization V855.05 - update lemez - 1 lemez / • Glever & Smart - mászkálós - 1 lemez / • **Clou** - kal. - 4 lemez / • Cloud Kingdom - ügyességi - 1 lemez / • Clown-o-Mania - ügyességi - 1 lemez / • Codename Iceman - kal.játék - 6 lemez / • Colonel Bequest kal.játék - 5 lemez / • Colorado - mászkálós - 1 lemez / • Colorix - logikai - 1 lemez / • Colossus Bridge - bridge - 1 lemez / • Coma Demo Pack - demo - 1 lemez / • Combat Air Patrol - rep.gép.szim. - 3 lemez / • Compute'a Race V5.2 - strat.i - 1 lemez / • Conan the Chimerian - verekedős - 4 lemez / • Conflict - strat. - 1 lemez / • Conflict Europa - strat. - 1 lemez / • Conflict Middle East - strat. - 1 lemez / • Conflict Over Bosnia - strat. - 2 lemez / • Conqueror - harckocsis strat. - 1 lemez / • Conquest & Dominium - strat. - 1 lemez / • Conquest in Japan - strat.i - 2 lemez / • Cool Croc Twins - Mászkálós - 1 lemez / • Cool World - akció - 2 lemez / • Cougar Force - mászkálós - 2 lemez / • Course of Ra - logikai - 1 lemez / • Covert Action - kal. - 3 lemez / • Cow Wars - akció - 1 lemez / • Crack Mászkálós - 1 lemez / • Crack Down - mászkálós - 2 lemez / • Crazy - zenedemo - 1 lemez / • Crazy Cars 2 - autós - 1 lemez / • Crazy Cars III. - autós - 2 lemez / • Creatures - mászkálós - 2 lemez / • Creepy - gyűjtögetős - 1 lemez / • Cricket - baseball szim. - 1 lemez / • Crillion - ügyességi - 1 lemez / • Crime Time - kal. - 2 lemez / • Crime Wawe - akció - 2 lemez / • Crossbow - kal.játék - 1 lemez / • Crossword Constr.Kit - rejtvénykészítő - 1 lemez / • Crystal Hammer'93 - arkanoid - 1 lemez / • Cube-X - Logikai - 1 lemez / • Cubix - logikai - 1 lemez / • Curse of Enchantia - kal. - 4 lemez / • Curse of the Azure Bonds - kal. - 2 lemez / • Curse of the Dragon - logikai - 1 lemez / • Cyber Empire - kal. - 2 lemez / • Cyber Zerk (1 MB) - akció - 2 lemez / • Cyberball - rugby - 1 lemez / • Cyberpunks - mászkálós - 1 lemez / • **Cyberzark** - akció - 2 lemez / • Cyclesm Id. The Cyclesm... / • Cytron - akció - 2 lemez / • D-Day - strat.i - 4 lemez / • Dalek Attack - akció - 2 lemez / • Damocles - 3D kal.játék - 1 lemez / • Damocles Mission d. - küldetéslemez - 1 lemez / • Dancing With Eggs - akció - 1 lemez / • Danger Castle - bányajáték - 1 lemez / • Dark Queen of Krynn - kal. - 3 lemez / • Darkman - kal. - 1 lemez / • Darkseed - kal. - 7 lemez / • Das Boot - rombolószim. - 2 lemez / • Das Schwarze Auge - kal. - 8 lemez / • Days of Thunder - autós körverseny - 1 lemez / • De Ja Vu 2. - kal. - 2 lemez / • Death Knights of Krynn - kal. - 2 lemez / • Death Trap mászkálós - 1 lemez / • Deathbringer from Space - űrhajós - 1 lemez / • Deep Core - akció - 3 lemez / • Defender of the Crown - strat. - 2 lemez / • Deluxe Paint rajzprogram - 1 lemez / • Demmine - akció - 2 lemez / • Demmine IV. - akció - 1 lemez / • Demo Collection - 5 demo / • Denver - akció - 1 lemez / • Desert Strike helikopteres - 3 lemez / • Destroyer - hadihajó szim. - 1 lemez / • Deuteros - űrhajós akció - 2 lemez / • Diabolik - akció - 1 lemez / • Diabolik 6. - akció - 1 lemez / • Diabolik 8. - akció - 1 lemez / • Diabolik 9. - akció - 1 lemez / • Diabolik VII. - akció - 1 lemez / • Dick Tracy - akciójáték - 1 lemez / • Dick Tracy Adventure - kal. 3 lemez / • Die Hard 2. - akció - 1 lemez / • Diego Maradona's F.Manager - focimanager - 1 lemez / • Digi Paint - rajzprogram - 1 lemez / • **Dimo's Quest** - ügyességi - 1 lemez / • Dinasty Wars - mászkálós - 1 lemez / • Dino Wars - verekedős - 2 lemez / • Dionysos Demo - Demo - 1 lemez / • Diplomacy III. - strat. - 1 lemez / • Disc - ügyességi (sport?) - 1 lemez / • Discovery - strat. - 1 lemez / • Discovery - űrhajós - 1 lemez / • Disney Animation St. - animátor 1MB - 3 lemez / • Disposable Hero - akció - 3 lemez / • **Dithel in Space** - ügyességi - 3 lemez / • Dizzy 1 - mászkálós - 1 lemez / • Dizzy 3 - mint az előbb - 1 lemez / • Dizzy's Crystal Kingdom - akció - 2 lemez / • Dogfight - rep.gép.szim. - 3 lemez / • Dogs of War - lövöldözős játék - 1 lemez / • Domingo - logikai - 1 lemez / • Dominium - strat.i - 4 lemez / • Don Manolo - Pac Man - 1 lemez / • Donk - akció - 3 lemez / • Doodlebug - akció - 1 lemez / • Downhill Challenge - si-akkrobatika - 1 lemez / • Dr. Fruit - ügyességi - 1 lemez / • Dr. Mario - Logikai - 1 lemez / • Dragon Breed - lövöldözős - 1 lemez / • Dragon Cave - Dungeon Master - 1 lemez / • Dragon Spirit - lövöldözős - 1 lemez / • Dragon Strike - harci - 2 lemez / • Dragon Tiles - Ügyességi - 1 lemez / • Dragon Wars - kal.játék - 2 lemez / • Dragon's Kingdom - 1 lemez / • Dragon's Lair III. - akció - 8 lemez / • Drakhen - fantasy - 2 lemez / • Dreadnoughts V1.1 - strat.i - 1 lemez / • Dribbling - foci - 1 lemez / • Duck Tales - kal. - 2 lemez / • Dune - kal. - 3 lemez / • Dune 2. - strat. - 6 lemez / • Dungeon Flipper - szimuláció - 1 lemez / • Dungeon Master - RPG - 1 lemez / • Dylan Dog III. - akció - 1 lemez / • Dylan Dog IV. - akció - 1 lemez / • Dylan Dog Through the G. - akció - 3 lemez / • Dynatech - strat.i - 1 lemez / • Dyter 07 - lövöldözős - 1 lemez / • E-Motion - ügyességi - 1 lemez / • Eastern E. Dizzy - mászkálós - 1 lemez / • Ebonstar - űrhajós lövöldözés - 1 lemez / • Eco Phantoms - ügyességi - 2 lemez / • Edd the Duck - ügyességi - 1 lemez / • Edd the Duck II. - ügyességi - 1 lemez / • **Eggminator** - akció - 2 lemez / • Eishockey Manager - 1 lemez / • Elephant Antics - gyűjtögetős - 1 lemez / • Elevation - akció - 1 lemez / • ELF - mászkálós - 2 lemez / • ELITE - űrhajós-kereskedő - 1 lemez / • Elite 2/Frontier - űrhajós - 1 lemez / • Elvira - kal.játék - 5 lemez / • Elvira Arcade - akció - 2 lemez / • Elvira II. - kal. - 7 lemez / • Emerald Mine editor - szerk. - 2 lemez / • Emlyn H.Arcade Quiz - kérdezz-felelek - 1 lemez / • Emlyn H.Int Soccerl - foci - 1 lemez / • Empire - strat.i - 1 lemez / • Encounter - ügyességi - 1 lemez / • Endless

Melodies - zenedemo - 2 lemez / • Enterprise - lövöldözős - 1 lemez / • Entity - akció - 4 lemez / • EPIC - Űrhajós - 3 lemez / • Erben des Throns - kal. - 3 lemez / • Erik - Mászkálós - 1 lemez / • Escape f.t.Planet... - mászkálós - 1 lemez / • Escape From Tharkan - rep.g.-falbontó - 1 lemez / • Eskimo Games - téli játékok - 1 lemez / • España, The Games'92 - sport - 4 lemez / • Eur. Champ. 1992 - Foci - 2 lemez / • European - oktatóprogram - 1 lemez / • European Champions - 2 lemez / • European Football Ch. - Foci - 1 lemez / • European Space Sim. - űrbázis szim. - 1 lemez / • European Super L. - foci menedzser - 1 lemez / • Everton FC - foci menedzser - 1 lemez / • Exocet - lövöldözős - 1 lemez / • EXODUS 3010 - űrhajós - 2 lemez / • Exterminator - ügyességi - 1 lemez / • Exxon - logikai - 1 lemez / • Eye of the Beholder - kal. - 4 lemez / • Eye of the Beholder II. - kal. - 4 lemez / • **Eye of the Storm** - akció - 2 lemez / • Eye-Borg - ügyességi - 1 lemez / • Eyes of Horus - mászkálós - 1 lemez / • F-15 Strike Eagle 2 - rep.gép.szim. - 2 lemez / • F-16 Combat Pilot - rep.g. szim. - 1 lemez / • F-19 Stealth Fighter - repülő.szim. - 2 lemez / • F-29 Retaliator - rep.gép szim. - 1 lemez / • F117A Stealth Fighter - rep.g.szim. - 3 lemez / • F/A 18 Interceptor - szimuláció - 1 lemez / • Face Off Hockey - jégkorong - 1 lemez / • Falcon - repülő.szim. - 2 lemez / • Falcon Miss.D.1-2. - adatlemez - 1 lemez / • Fallen Empire (1 MB) - strat. - 4 lemez / • Familien Duell - Társasjáték (német) - 1 lemez / • Fantastic Dizzy - ügyességi - 2 lemez / • Fargiaggning Av Kartan - logikai - 1 lemez / • Fast Food - gyűjtögetős - 1 lemez / • Fast Lane - autós - 1 lemez / • Fate - Gates of Dawn - Kal. - 3 lemez / • Fernandez Must Die - mászkálós-lövöldözős - 1 lemez / • Ferrari Formula One - autós - 1 lemez / • Fiendys Freddys... - ügyességi - 3 lemez / • Fighter B. mission d - küldetés lemez - 1 lemez / • Fighter Bomber - repülő.szim. - 2 lemez / • Fighter Bomber - szim. - 2 lemez / • Fighter Bomber datadisk - küldetés - 1 lemez / • Fighter Duell Pro. - rep.gép.szim. - 3 lemez / • Fighting for Rome - strat.i játék - 1 lemez / • Final Battle Id. The Final Battle... / • Final Day Id. The Final Day... / • Final Fight - akció - 2 lemez / • Fire & Brimstone - mászkálós - 1 lemez / • Fire & Forget - autós lövöldözés - 1 lemez / • Fire & Ice - Mászkálós - 2 lemez / • Fire - lövöldözős - 1 lemez / • Fire Force - akció - 2 lemez / • Firefighter - Akció - 1 lemez / • Firefox - akció - 2 lemez / • Firehawk - helikopteres - 1 lemez / • Firepower - lövöldözős - 1 lemez / • Firestar - akció - 1 lemez / • Fish! - kal. - 1 lemez / • Flashback - akció - 4 lemez / • Flashback - akció - 4 lemez / • Flies-Attack On Earth - kal. - 4 lemez / • Flight of the Intruder - rep.gép.szim. - 2 lemez / • Flimbo s quest - gyűjtögetős - 1 lemez / • Flood - gyűjtögetős - 1 lemez / • Floor 13 - Nyomozós - 2 lemez / • Fly Fighter - mászkálós-lövöldözős - 1 lemez / • Fly Harder - akció - 2 lemez / • Football Manager - foci menedzser - 1 lemez / • Football Tactician II. - foci - 2 lemez / • Forma 1 GP - autóvers. - 1 lemez / • Formula 1 3D - autós - 1 lemez / • Formula 1 GPC - Autós - 4 lemez / • Frankenstein - akció - 1 lemez / • Freddy Hardest I.S.M - verekedős - 1 lemez / • Frenetic - akció - 1 lemez / • Fruit Mania - gyűjtögetős - 1 lemez / • Fruit Simulator - akció - 1 lemez / • Full Metal Planet - űrjáték - 1 lemez / • Fullspeed - autós - 1 lemez / • Funky Trax - zenedemo - 1 lemez / • Future Bike Sim. - motorverseny - 1 lemez / • Future Wars - kal.játék - 2 lemez / • G-Loc 100% - Repülős akció - 1 lemez / • G.B. Air Rally - kaszkadőr - 1 lemez / • Galactic - Lövöldözős - 1 lemez / • Galaxy Force 2 - lövöldözős játék - 1 lemez / • Galdregon's Domain - kal. - 2 lemez / • Game of Life - strat.i - 1 lemez / • Garfield Winters T. - ügyességi - 1 lemez / • Garry Lineker Hot S. - foci - 1 lemez / • Gateway Id. The Gateway... / • Gateway to the Savage Fr. - kal. - 3 lemez / • Gazza II. - sport - 1 lemez / • Gee Bee Air Rally - szimuláció - 1 lemez / • Geisha - kal. - 1 lemez / • Genesia - strat. - 3 lemez / • Genghis Khan - strat.i - 2 lemez / • Genix - logikai játék - 1 lemez / • Ghost - Demo - 1 lemez / • Ghostbusters 2 - ügyességi - 2 lemez / • Giana Sisters - mászkálós - 1 lemez / • Gitarre - zeneprg. - 2 lemez / • Glitch Demo - Demo - 1 lemez / • Global Effect - Strat.i - 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / • Globulus - ügyességi 1MB - 1 lemez / • Go Amiga - nyilvántartó program - 1 lemez / • Go Moku - táblás - 1 lemez / • Go Player - GO játék - 1 lemez / • Goal! - sport - 2 lemez / • Gobliiins - kal. - 3 lemez / • Goblins 2. - kal. - 3 lemez / • Goblins 3. - mászkálós - 6 lemez / • Gods V1.16 - Akció - 2 lemez / • Gold of the Americas - strat. - 1 lemez / • Gold of the Aztecs - kal.játék - 2 lemez / • Golden Axe - mászkálós-verekedős - 1 lemez / • Goliath - logikai - 1 lemez / • Gonzo Games - akció - 1 lemez / • Goofys Express - játékos oktatóprogram - 1 lemez / • Gordian Tomb - kal. - 1 lemez / • Graham Taylor Soccer - foci - 2 lemez / • Grand National - lóversenyprogram - 2 lemez / • Grand Prix 500 - motorverseny - 2 lemez / • Grand Prix Circuit - autós - 1 lemez / • **Gravity Force II.** - akció - 1 lemez / • Great Courts 2 - tenisz - 1 lemez / • Gremlins 2 - mászkálós - 1 lemez / • Gunboat - szim. 1MB - 2 lemez / • Gunship - helikopter-szim. - 1 lemez / • Gunship 2000 - szimuláció - 4 lemez / • Guy Roux - focimanager - 2 lemez / • Guy Spy - akció - 5 lemez / • Haegar - Kal. (német) - 3 lemez / • Halls of Montezuma - kal. - 2 lemez / • Hammerfist - akció - 1 lemez / • Hannibal (1 MB) - strat. - 4 lemez / • Hanse - strat. - 1 lemez / • Happy Poker Prof. - kártya - 1 lemez / • Hard Drivin - 3D autós - 1 lemez / • Hard Drivin 2 - folytatás... - 1 lemez / • Hard n Heavy - gyűjtögetős - 1 lemez / • Harpoon Data Disc 2. - 1 lemez / • Harrier Assassin - akció - 2 lemez / • HAWK - akció - 1 lemez / • Hawkeye - mászkálós-lövöldözős - 1 lemez / • Heart of China - kal. - 9 lemez / • Herevith th The Clues - Nyomozás - 2 lemez / • Hero Quest - kal. - 1 lemez / • Hero's Quest - kal. - 4 lemez / • Heroes of the Lance - kal. - 2 lemez / • Hexuma - kal. - 5 lemez / • Highway Patrol - autós - 1 lemez / • Hill Street Blues - rendőrség "szim." - 1 lemez / • Hired Guns - akció - 6 lemez / • History Line 1914-1918. - strat. - 7 lemez / • Hockey Liga Sim. - jéghoki menedzser - 1 lemez / • Hollywood Poker Pro - poker - 2 lemez / • Home Alone - akció - 2 lemez / • Hong Kong Phooey - mászkálós - 1 lemez / • Hook - Kal. - 4 lemez / • Hostages - akció - 1 lemez / • House of Flux - űrhajós "gyűjtögetős" - 1 lemez / • Howzat One Day Cricket - sport - 5 lemez / • Hoyle III. - szimuláció - 2 lemez / • Hudson Hawk - akció - 2 lemez / • Hugo II. - akció - 5 lemez / • Hugo - akció - 3 lemez / • Human Race - akció - 3 lemez / • Humans - akció - 3 lemez / • Humans Id. The Humans... / • Hunt for Red October - mint a film - 1 lemez / • Hunter III. - Mászkálós - 1 lemez / • Hurricana - szánverseny - 1 lemez / • Hybris - lövöldözős - 1 lemez / • Hydra - motorcsónak - 2 lemez / • I Ludicrus - harci - 1 lemez / • I Play - 3D-s foci - 1 lemez / • Ian Botham's Cricket - Krikett - 2 lemez / • IBM Emulator - Ami a neve... - 1 lemez / • Ice Hockey Manager - jéghokimanager - 1 lemez / • Ice Runner - bányajáték - 1 lemez / • Ikari Warriors - harci - 1 lemez / • Ilyad - lövöldözős játék - 1 lemez / • Immortal - kal.játék - 2 lemez / • Impossamole - bányajáték - 1 lemez / • Indiana J. A.T.L.C. - kal.játék - 1 lemez / • Indianapolis 500 - autós körverseny - 1 lemez / • Indy 3 Adventure - kal. - 3 lemez / • Indy IV. Fate of Atl. - akció-kal. - 11 lemez / • Indy IV.Arcade - akció - 1 lemez / • Infestation - vektoros űrjáték - 1 lemez / • **Innocent Until Caught** - kal. - 10 lemez / • Int. 3D Soccer - 3D-s foci - 1 lemez / • Int. Karate - karateprogram - 1 lemez / • Int. Soccer Chall. - 3D-s - 1 lemez / • Interceptor - rep.g. szim. - 1 lemez / • Interlock - Lövöldözős - 1 lemez / • Intern. 3D Tennis - 3D-s tenisz - 1 lemez / • Intern.Ice Hockey - jéghoki - 1 lemez / • International Rugby Challenge - sport - 1 lemez / • International Truck Racing - kamionverseny - 1 lemez / • Interphaser - 3D-s űrhajós - 1 lemez / • Invaders 2. - Lövöldözős - 1 lemez / • Invest - pénzügyi - 2 lemez / • Iron-Light Cycles - Ügyességi - 1 lemez / • Iron Tracker - motorversenye - 1 lemez / • Ironlord - kal.játék - 2 lemez / • Ishar - kal. - 2 lemez / • Ishar II. - kal. - 3 lemez / • Ishido - logikai játék - 1 lemez / • Italy 90 2 - fociprogram - 1 lemez / • Italy 90 World Cup - fociprogram - 1 lemez / • Ivan Ironman Off R. - autókrossz - 1 lemez / • Ivanhoe - mászkálós - 1 lemez / • Jaguar XJ 220 - Autós - 2 lemez / • Jaguar XJ Data - Új pályák - 1 lemez / • James Pond - gyűjtögetős - 1 lemez / • James Pond II. - akció - 1 lemez / • Jaws - akció - 1 lemez / • Jet Strike - repülős - 2 lemez / • Jig Show Puzzle - puzzle - 1 lemez / • Joan of Arc - strat.i - 2 lemez / • Joe & Mac Caveman Ninja - akció - 3 lemez / • Joker - Zenedemo - 1 lemez / • Jonathan - kal. - 10 lemez / • Jump n Roll - labdaverseny - 1 lemez / • Jump'n Roll - Ügyességi - 1 lemez / • Jumping Jack'Son - ügyességi - 1 lemez / • Jurassic Park - akció - 5 lemez / • Kamikaze - repülős lövöld. - 1 lemez / • Karamalz Cup - sport - 1 lemez / • Kelly-x - űrhajós - 1 lemez / • Kengi - 1 lemez / • Kennedy Approach - szimuláció - 1 lemez / • Kenny D.Football - foci - 1 lemez / • KGB - kal. - 5 lemez / • Khalaan - akció - 2 lemez / • Kick Box - box - 2 lemez / • Kick Off 2 - foci - 1 lemez / • Kick off 2. Player Tactics - 1 lemez / • Kid Gloves - gyűjtögetős - 1 lemez / • Kikugi - táblás - 1 lemez / • Killing Cloud - strat. szim. - 2 lemez / • Killing Game Show - mászkálós - 1 lemez / • Killing Machine - akció - 1 lemez / • King s Bounty - kal.játék - 1 lemez / • King's Quest I. - Sierra kal. - 4 lemez / • King's Quest II. - Sierra kal. - 1 lemez / • King's Quest III. - Sierra kal. - 1 lemez / • King's Quest IV. - Sierra kal. - 4 lemez / • King's Quest V. - Sierra kal. - 8 lemez / • Kingdoms of England - strat. - 2 lemez / • KLAX - ügyességi - 1 lemez / • Knax - ügyességi - 1 lemez / • Knight of the Sky - szim. - 2 lemez / • Krillian Incident - akció - 1 lemez / • La Cormena - Kal. - 3 lemez / • **Lamborghini** - autós - 2 lemez / • Larry I. - Sierra kal. - 4 lemez / • Larry II. - Sierra kal. - 4 lemez / • Larry III. - Sierra kal. - 4 lemez / • Larry V. - Sierra kal. - 4 lemez / • Last Ninja - akció - 3 lemez / • Last Ninja 2 - akció - 1 lemez / • Last Ninja 3. - akció - 3 lemez / • Leaderboard Golf - golf - 1 lemez / • Leatherneck - kommandós - 1 lemez / • Leeds United Championship - sport - 2 lemez / • **Legacy of Sorasil** - kal. - 3 lemez / • Legend 2. - kal. - 1 lemez / • Legend of Kyrandia - kal. - 9 lemez / • Legend - kal. - 2 lemez / • Legends of Valour - kal. - 4 lemez / • Lemmings - ügyességi - 2 lemez / • Lemmings II. - ügyességi - 1 lemez / • Lemmings Olympiade - ügyességi - 2 lemez / • Leonardo - logikai-ügyességi - 1 lemez / • Lethal Weapon III. - akció - 1 lemez / • Licence to Kill - akció - 1 lemez / • Life and Death - akció - 2 lemez / • Line - Ügyességi - 1 lemez / • Line of Fire - kommandós - 1 lemez / • Lionheart - akció - 4 lemez / • Lionheart - akció - 4 lemez / • Little Beau - 1 lemez / • Live Act Demo Disc - 1 lemez / • Liverpool - foci - 1 lemez / • Locomotion - ügyességi - 1 lemez / • Logical - logikai - 1 lemez / • Logo 2 - logikai - 2 lemez / • Long Lance - szöveges - 1 lemez / • Loom - kal.játék - 3 lemez / • Lopz - csővezeték építő - 1 lemez / • Lord of the Rings - kal. - 3 lemez / • Lords o.t.Rising Sun - strat.i - 2 lemez / • Lords of Chaos - kal. - 1 lemez / • Lords of Doom - kal. - 2 lemez / • Lords of Time - kal. - 2 lemez / • Lords of War - várfalbontás - 1 lemez / • Lorn - akció - 2 lemez / • Lost Dutchman Mine - kal. (1MB) - 1 lemez / • Lost Patrol - hadi-kal.játék - 2 lemez / • Lost Vikings - akció - 2 lemez / • Lotus III. Ultimate - autós - 2 lemez / • Lotus Turbo Esprit - autós (1MB) - 1 lemez / • Lure of the Temptress - kal. - 3 lemez / • Lyn Whu s Challenge - logikai - 1 lemez / • M.U.D.S. - sportjáték - 2 lemez / • M1 Tank Platoon - harckocsi szim. - 1 lemez / • Mad Bomber II. - akció - 1 lemez / • Mad Professor - ügyességi - 1 lemez / • Mad TV - Strat. - 2 lemez / • Mages Staff Slide S. - szex-demo - 1 lemez / • Magic Ball - flipper - 1 lemez / • Magic Fly - űrhajó szim. - 1 lemez / • Magic Fly - szimuláció - 1 lemez / • Magic J.Basketball - kosárlabda 1MB - 1 lemez / • Magic Line - csőrakosgatás - 1 lemez / • Magic Serpent - kal. - 1 lemez / • Magicland Dizzy - Mászkálós - 1 lemez / • **Manchester United'94** - foci - 2 lemez / • Manchester United Europa - foci - 1 lemez / • Maniac Mansion - kal.játék - 2 lemez / • Manic Miner - ügyeségi - 1 lemez / • Master of the Town - csúzliverseny - 1 lemez / • Masterdrive - autós - 1 lemez / • Matal Law - akció - 1 lemez / • Matal Law - akció - 1 lemez / • Match of the Day - foci - 2 lemez / • Match of the Day - sport - 2 lemez / • Maupiti Islands - kal. - 2 lemez / • McDonald's Land - akció - 1 lemez / • Mech Force - Strat.i - 1 lemez / • Meesterbrein - akció - 1 lemez / • Mega Disc - felhasznalói - 1 lemez / • Megaball - akció - 1 lemez / • Megafortress - Rep. szim. - 2 lemez / • Megaphoenix - űrhajós-lövöldözős - 1 lemez / • Megatraveller 2. - kal. - 3 lemez / • Megatron - Ügyességi - 1 lemez / • Mercenary - kal.játék - 1 lemez / • Mercenary II. - akció - 1 lemez / • Mercenary III. - akció - 1 lemez / • Mercs - akció - 1 lemez / • Merv the Merciless - ügyességi - 1 lemez / • Metal Masters - robotos-harci - 2 lemez / • Mickey Mouse - mászkálós - 1 lemez / • Mickey's 1,2,3... - oktató gyerekeknek - 2 lemez / • Microbattle - lövöldözős - 1 lemez / • Microprose Soccer - foci - 1 lemez / • Midnight Resistance - lövöldözős - 1 lemez / • Midwinter - strat.i - 1 lemez / • Midwinter 2. - strat.i - 3 lemez / • Mig 29 Sowiet Fighter - szimuláció - 1 lemez / • Might & Magic III. - kal. - 6 lemez / • Mighty Bomb Jack - mászkálós - 1 lemez / • Mika Muisti - logikai - 1 lemez / • Millenium 2.2 - űrállomás szim. - 1 lemez / • Minigolf Plus - minigolf - 1 lemez / • Mission Builder - szerk. - 2 lemez / • Misterious World Car - autós - 1 lemez / • Monaco - autós - 1 lemez / • Monkey Catcher - akció - 1 lemez / • Monkey Catcher - akció - 1 lemez / • Monkey Island 2. - Kal. - 11 lemez / • Moon Blaster - űrhajós - 1 lemez / • Moonfall - űrkereskedő - 1 lemez / • Moonshine Racers - autós - 2 lemez / • Moonwalker - mászkálós - 1 lemez / • Morph+ - akció - 2 lemez / • Mortal Kombat - akció - 3 lemez / • Motörhead - akció - 1 lemez / • Move'em - akció - 1 lemez / • Mozgalmi dalok - digitalizálás - 1 lemez / • Mr.Browstone - akció - 1 lemez / • Mr.Heli - helikopteres - 1 lemez / • MS DOS 3.3 - IBM DOS lemez - 1 lemez / • Mucinu - logikai - 1 lemez / • Murder - nyomozós - 1 lemez / • Mystical - mászkálós - 1 lemez / • Myth 100% - Akció - 3 lemez / • NAM - strat. - 2 lemez / • Napoleon - strat.i - 1 lemez / • Napoleonics (1 MB) - strat. - 1 lemez / • Narco Police - akciójáték - 2 lemez / • Navy Seals - strat. - 1 lemez / • Nebulus - ügyességi - 1 lemez / • Neuromancer - kal. - 1 lemez / • Never Ending Story 2 - vegyes - 1 lemez / • Nevermind - logikai - 1 lemez / • New Zeland Story - mászkálós - 1 lemez / • Nick Faldo's Ch.Ship Golf - sport - 2 lemez / • Nicky Boom - ügyességi - 1 lemez / • Nigel Mansail G.P. - autós - 1 lemez / • Nightbreed - akciójáték - 2 lemez / • Nightshift - logikai (1MB) - 1 lemez / • Ninja Rabbit - karate - 1 lemez / • Nippon Safes Inc. (1 MB) - kal. - 5 lemez / • Nitro Boost Chall. - autós-ügyességi - 1 lemez / • No Second Price - motorverseny - 1 lemez / • Noddy's Big Adventure - kal. - 3 lemez / • North & South - strat.i - 1 lemez / • Nuclear War - háborús - 2 lemez / • Nucleus - űrhajós lövöldözős - 1 lemez / • Oberon 69 - mászkálós - 1 lemez / • Octalyser - zenekészítő program - 1 lemez / • Odyssee - kal. - 4 lemez / • Off Road Racer - autó-krossz - 1 lemez / • Oh No More Lemmings - akció - 1 lemez / • Oil Barons - strat.i - 1 lemez / • Oil Imperium - strat.i prg. - 2 lemez / • Oil Mania - ügyességi - 2 lemez / • Oktogon - logikai - 1 lemez / • Omar Sharif Bridge - kártya - 1 lemez / • On the Road - kereskedőjáték - 1 lemez / • One Step Beyond (1 MB) - logikai - 2 lemez / • Onslaught - mászkálós-harci - 1 lemez / • Operation Combat - strat.i (1MB) - 1 lemez / • Operation Harrier - ügyességi - 1 lemez / • Operation Stealth - kal.játék - 3 lemez / • Operation Thunderb. - lövöldözős - 2 lemez / • Orbit - logikai - 1 lemez / • ORG II. - logikai - 1 lemez / • Oriental Games - vetélkedő - 1 lemez / • Othello Killer - táblás-logikai - 1 lemez / • Outlands - shoot em up - 2 lemez / • Outrun Europe - autós - 2 lemez / • Outzone - akció - 1 lemez / • Overlood Demo - Demo - 1 lemez / • Oxyd - strat.i - 1 lemez / • Oxyd II. - akció - 1 lemez / • P-47 - lövöldözős - 1 lemez / • Page Stream - szerk. (1MB) - 3 lemez / • Paladin 2. - kal. - 2 lemez / • PANG - ügyességi - 1 lemez / • Pang Fun - logikai - 2 lemez / • Paperboy - ügyességi - 1 lemez / • Paradise Demo - Demo - 1 lemez / • Paramax - Mászkálós - 1 lemez / • Parcheese - társasjáték - 1 lemez / • Passing Shot - tenisz - 1 lemez / • Patrizier - strat. - 3 lemez / • Penthouse Hot Numbers - logikai - 1 lemez / • Penthouse Hot Numbers DeLuxe - logikai - 4 lemez / • Perfect General - strat.i - 2 lemez / • Perfect General - strat.i - 2 lemez / • **Perihelion** - akció - 5 lemez / • Personal Nightmare - akció - 3 lemez / • PGA Tour Golf (Uj!!!) - Golf - 2 lemez / • PGA Tour Golf - golf - 2 lemez / • Pharaos Curse - mászkálós - 1 lemez / • Phenomena Demo - 1 lemez / • Phobia - lövöldözős - 1 lemez / • Pick n Pile - logikai-ügyességi - 1 lemez / • Pinball Fantasies - flipper - 4 lemez / • Pinball Magic - flipper - 1 lemez / • Pinball Wizard - flipper - 1 lemez / • Pink Panther - mászkálós - 1 lemez / • Pipe Mania - ügyességi - 1 lemez / • Pipemaster II. - akció - 1 lemez / • Piracy On the High Seas - strat.i - 3 lemez / • Pirates - kal.játék - 2 lemez / • **Pizza Connection** - ügyességi - 4 lemez / • Plan 9 from Outer Space - kal. - 4 lemez / • Planet Simulator - csillagászati - 2 lemez / • Plotting - ügyességi - 1 lemez / • Plumber Flumber - Mászkálós - 1 lemez / • Pocket Rockets - motorverseny - 1 lemez / • Poing - akció - 1 lemez / • Police Quest I. - Sierra kal. - 1 lemez / • Police Quest II. - Sierra kal. - 3 lemez / • Police Quest III. - Sierra kal. - 5 lemez / • Poo Poo Dreams - ügyességi - 1 lemez / • Pool of Radiance - kal. - 2 lemez / • Pools of Darkness - kal. 3

lemez / • Popeye 2. - Mászkálós - 1 lemez / • Populous - strat. - 1 lemez / • Populous Data 2 - pályalemez - 1 lemez / • Populous II. 512KB. - strat. - 2 lemez / • Ports of Call - hajós kereskedőjáték - 1 lemez / • Postman Pat - ügyességi - 1 lemez / • Postman Pat III. - akció - 1 lemez / • POW - kommandós - 1 lemez / • Power Id. The Power... / • Power Drift - autós - 2 lemez / • Power Styx - bekerítős - 1 lemez / • Powerboat USA - hajó szim. - 1 lemez / • Powermonger - strat.i - 1 lemez / • PP Hammer - logikai - 1 lemez / • Predator 2. - akció - 2 lemez / • Prehistoric Tale - bányajáték - 1 lemez / • Prehistorik - mászkálós - 1 lemez / • **Premier League Camp** - foci - 2 lemez / • Premiere - akció - 3 lemez / • Premiere Manager - focimanager - 2 lemez / • Prince of Persia - labirintusjáték - 1 lemez / • Pro Poker - kártya - 1 lemez / • Pro Tennis - tenisz - 1 lemez / • Proflight - akció - 1 lemez / • Psychoblast - akció - 1 lemez / • Pub Trivia - kérdezz-felelek - 1 lemez / • Puffy s Saga - gyűjtögetős - 1 lemez / • **Puggsy** - mászkálós - 4 lemez / • Punisher - shoot'em up - 1 lemez / • Pushover - Logikai - 2 lemez / • Puzzle - összerakós - 1 lemez / • Puzznic - ügyességi - 1 lemez / • Quicksilva Pinball - flipperek - 1 lemez / • R-Type - akció - 1 lemez / • R-Type 2. - akció - 1 lemez / • Race Drivin' - Autós - 1 lemez / • Radio C. Racer - 1 lemez / • Raffles - kal. - 1 lemez / • Ragnarök - strat. - 2 lemez / • Railroad Tycoon - strat. - 2 lemez / • Rainbow Warriors - harci - 2 lemez / • Rally Cross Chall. - ügyességi - 1 lemez / • Rambo 3 - mászkálós - 1 lemez / • Ramify - logikai - 1 lemez / • Rampart - strat. - 1 lemez / • Rasterbike - bekerítős - 1 lemez / • Rat Trap - mászkálós - 2 lemez / • Rave Vision - Demo - 1 lemez / • RBI Baseball 2. - 1 lemez / • Reach for the Skies szimuláció - 3 lemez / • Real Sports Boxing - sport - 1 lemez / • Realms - strat. - 2 lemez / • Rebellion - akció - 1 lemez / • Recovery - lövöldözős - 1 lemez / • Rectangle - logikai - 2 lemez / • Red Baron - szimuláció - 3 lemez / • Red Heat - verekedős - 1 lemez / • Red Zone - motorverseny - 2 lemez / • Regent - strat.i - 4 lemez / • Renegade 3 - verekedős - 1 lemez / • Renegade Legion Interceptor - 1 lemez / • Renner - akció - 1 lemez / • Rescue - helikopteres - 1 lemez / • Resolution 101 - 3D-s akció - 1 lemez / • Resoning With Trolls - kal. - 1 lemez / • Retaliator - repülő szim. - 2 lemez / • Return of Medusa 2. - 1 lemez / • Return of the Jedi - ügyességi - 1 lemez / • Rick Dangerous - mászkálós - 1 lemez / • Rick Dangerous 2 - mászkálós - 1 lemez / • Ricky Woods - akció - 2 lemez / • Right Way - mászkálós - 1 lemez / • Roach Motel - akció - 1 lemez / • Robin Hood - akció - 1 lemez / • Robocop - akció - 1 lemez / • Robocop 2 - akció - 2 lemez / • Rock n Roll - gyűjtögetős - 1 lemez / • Rocket Ranger - kal.-akció - 2 lemez / • Rodland - akció - 1 lemez / • Roll Or Die - olimpia - 2 lemez / • Rollerpede+ Maszkálós - 1 lemez / • Rolling Bob - akció - 1 lemez / • Rolling Rolly - 1 lemez / • Rolling Thunder - mászkálós - 1 lemez / • ROME AD'92 - strat.i - 4 lemez / • Roulette - rulett - 1 lemez / • Ruff & Reddy - ügyességi - 1 lemez / • Rules of Engagement - kal. - 2 lemez / • Rules of Engagement 2. - strat. - 4 lemez / • Run the Gauntlet - sport - 2 lemez / • Running Man - akció - 2 lemez / • RVF Honda - motorverseny - 1 lemez / • S.D.I. - szim. - 1 lemez / • Sabre Team - strat. - 2 lemez / • Santa's Christmas Caper - akció - 1 lemez / • Sarakon - táblás logikai - 1 lemez / • Satan - űrhajós-lövöldözős - 1 lemez / • Saten-on - Ügyességi - 1 lemez / • Schelober's Quest Babe - kal. - 4 lemez / • SCL Negro - akció - 1 lemez / • Scribble - szövegszerk. - 1 lemez / • Secret of Monkey I. - kal.játék (1MB) - 4 lemez / • Secret of the Silver Blades - 2 lemez / • Sensible Soccer - Foci - 2 lemez / • Set Strike Junior - 1 lemez / • Seven G. of Jambala - mászkálós - 1 lemez / • Seven Tiles - űrfoci - 1 lemez / • Settlers - strat. - 3 lemez / • Sex Olympics - szex-kal.játék - 2 lemez / • Sex Tetris - tetris - 1 lemez / • Shadow Dancer - akció - 1 lemez / • Shadow of the Beast III. - akció - 2 lemez / • Shadow Warriors - harci - 2 lemez / • Shadowworld - kal. - 2 lemez / • Shanghai - logikai - 1 lemez / • **Shanghai '94** - logikai - 1 lemez / • Sherman M4 - strat.i-akció - 1 lemez / • Shinobi - karate - 1 lemez / • Short Grey - kal. - 5 lemez / • Shufflepuck Caffe - asztali ütögetős - 1 lemez / • Sidewinder - lövöldözős - 1 lemez / • Silent Service 2. - szimuláció - 2 lemez / • Silent Service - szimuláció - 1 lemez / • Silkworm - lövöldözős - 1 lemez / • Silkworm IV - lövöldözős - 1 lemez / • Silly Putty - akció - 3 lemez / • Silver Eagle - shoot em up - 1 lemez / • Silver Star - űrhajós - 1 lemez / • Sim Ant - strat. - 3 lemez / • Sim City 512K - strat. - 1 lemez / • Sim City ASIA - strat. - 1 lemez / • Sim City De Luxe - strat.i - 2 lemez / • Sim Earth - strat. - 2 lemez / • Simon the Sorcerer - kal. - 9 lemez / • Simpsons Id. The Simpsons... / • Simpsons, Bart VS World - akció - 1 lemez / • Simulcra - 3D-s űrhajós - 1 lemez / • Simulman - akció - 1 lemez / • Simulman 2. - akció - 1 lemez / • Simulman III. - akció - 1 lemez / • Simulman IV. - akció - 1 lemez / • Sink or Swimm - akció - 1 lemez / • Skate of Art - sport - 1 lemez / • Ski Race - síverseny - 1 lemez / • **Skidmarks** - autós - 3 lemez / • Skidoo - motoros-szán verseny - 1 lemez / • Skyflier II. - szimuláció - 1 lemez / • Skyfox 2. - szim. - 1 lemez / • Slayer - shoot em up - 1 lemez / • Sleepwalker - akció - 3 lemez / • Sly Spy - akció - 2 lemez / • Sly Spy 2. - Akció - 2 lemez / • Slyser Cauldron - akció - 2 lemez / • Smash - tenisz - 1 lemez / • Smurf Hunt - akció - 1 lemez / • Smurf Hunt - akció - 1 lemez / • Snack Zone - kal. - 1 lemez / • Snoballt - falbontó - 1 lemez / • Snoopy - mászkálós - 1 lemez / • Snowstrike - lövöldözős - 1 lemez / • Soccer Boss - sport - 1 lemez / • Soccer Kid - foci - 1 lemez / • Soccer Rivals - sport - 1 lemez / • **Soccer Supremo'94** - foci - 1 lemez / • Sole Defender - Űrhajós, lövöldözős - 1 lemez / • Somewhere in Time - Ügyességi - 1 lemez / • Son of Blagger - akció - 1 lemez / • Sooty & Sweep - Mászkálós - 1 lemez / • Soul Crystal - szöveges kal. - 4 lemez / • Sound Tracker zenekészítő - 5 lemez / • Space Crusade - akció - 3 lemez / • Space Fight - lövöldözős - 1 lemez / • Space Gods - akció - 2 lemez / • Space Job - strat. - 4 lemez / • Space Max - 3D űrhajós - 3 lemez / • Space Odessy - űr-demo - 1 lemez / • Space Quest I. - Sierra kal. - 1 lemez / • Space Quest II. - Sierra kal. - 1 lemez / • Space Quest III. - Sierra kal. - 4 lemez / • Space Quest IV. - Sierra kal. - 7 lemez / • Speedball 2 - rugby - 1 lemez / • Spiderman - mászkálós - 1 lemez / • Spikey in Transsilvania - akció - 6 lemez / • Spirit - kal. - 3 lemez / • Spirit of Adventure - kal. - 3 lemez / • Spirit of Excalibur - kal. - 3 lemez / • Spoils of War - strat.i - 2 lemez / • Spy Who Loved Me - akció - 1 lemez / • ST Emulator - Atari ST szim. - 1 lemez / • St.Thomas - kal. - 3 lemez / • Stable Master - lóverseny - 1 lemez / • Stalingrad - Strat.i - 1 lemez / • Star Control - akció - 2 lemez / • Star Trek The Next Generation - kal. - 2 lemez / • Star Wars - lövöldözős - 1 lemez / • Star Wars 2 - lövöldözős - 1 lemez / • Starflight - űr-kal.játék - 1 lemez / • Starglider 2 - lövöldözős - 1 lemez / • Starians - akció - 1 lemez / • Starrush - Lövöldözős - 2 lemez / • Steg - Mászkálós - 1 lemez / • Steigar - helikopteres - 1 lemez / • Storm - hajós kereskedőjáték - 1 lemez / • Storm Across Europe - strat. - 1 lemez / • Stormball - akció - 1 lemez / • Stormtrooper - Mászkálós - 2 lemez / • Straider 2 - űrhajós - 1 lemez / • Stratego - logikai - 1 lemez / • Streamings Wings - lövöldözős - 1 lemez / • Street Fighter II. - akció - 4 lemez / • Street Hockey - jégkorong - 1 lemez / • Street Rod - autós (1MB) - 2 lemez / • Street Rod 2. - autós - 2 lemez / • Stres - logikai - 1 lemez / • Strike Fleet - szimuláció - 1 lemez / • Striker - Foci menedzser - 1 lemez / • Strip Poker - poker - 2 lemez / • Strip Poker Live (1 MB) - poker - 7 lemez / • Stun Runner - űrhajós katlanverseny - 1 lemez / • Stunt Car Racer - autós - 1 lemez / • Sub Rally - autós - 1 lemez / • Subbuteo - gombfoci - 1 lemez / • Subtrade - manager - 1 lemez / • Suburban Commando - akció - 1 lemez / • Summer Conference - Demo - 1 lemez / • Summer Edition - olimpia - 2 lemez / • Summer Games - olimpia - 1 lemez / • Summer Night Games - 1 lemez / • Super Cars - autós - 2 lemez / • Super Cars 2 - autós - 2 lemez / • Super Cauldron - akció - 2 lemez / • Super Cauldron - akció - 2 lemez / • Super Grand Prix - 1 lemez / • Super Grand Prix - autós - 2 lemez / • Super Huey - helikopter szim. - 1 lemez / • Super Monaco G.P. - autós - 1 lemez / • Super Oswald - gyűjtögetős - 1 lemez / • Super Raid - akció - 1 lemez / • Super Scramble Sim. - motoros enduro - 2 lemez / • Super Ski - Sí - 1 lemez / • Super Squeek - Pac Man - 2 lemez / • Super Tetris - Tetris - 1 lemez / • Superfrog - akció - 4 lemez / • Superliga - sport - 1 lemez / • Supernova Fruitmachine Félkarú rabló - 1 lemez / • Supremacy - űrbázis szim. - 1 lemez / • Süsü Demo - digitalizálás - 1 lemez / • Swappit - nyilvántartó - 1 lemez / • Swibble Dibble - akció - 1 lemez / • Switch Blade - bányajáték - 1 lemez / • Switchblade 2. - 1 lemez / • Sword of Honour - akció/kal. - 2 lemez / • Syndicate - strat. - 4 lemez / • System 4 - ügyességi - 1 lemez / • Table Tennis - ping-pong - 1 lemez / • Tactical Football - sport - 2 lemez / • Tag Team Wrestling - akció - 1 lemez / • Tangram - logikai - 1 lemez / • Tank Hunter - akció - 1 lemez / • Team Suzuki - motorverseny - 1 lemez / • Team Yankee - strat.i-arcade - 1 lemez / • Tech - bekerítős - 1 lemez / • Techno - Demo - 1 lemez / • Techno Ninja - mászkálós - 2 lemez / • Techno Warrior - Zenedemo - 1 lemez / • Technoball - űrfoci - 1 lemez / • Technocop - mászkálós - 1 lemez / • Tee Off - golf - 1 lemez / • Teenage Hero Turtles - akció - 1 lemez / • Teenage Hero Turtles II. - akció - 1 lemez / • Telecommando - akció - 1 lemez / • Teller - akció - 1 lemez / • Temple of the... - karate - 1 lemez / • Tennis Cup - tenisz - 1 lemez / • Tennis Cup II. - Tenisz - 2 lemez / • Tennis Manager - tenisz menedzser - 1 lemez / • Terminate - Zenedemo - 1 lemez / • Terminator 2. - akció - 2 lemez / • Terminator III. - akció - 1 lemez / • Terror Liner - bekerítős - 1 lemez / • Terror Liner 2. - akció - 1 lemez / • Terry s Big Advent. - mászkálós - 1 lemez / • Test Drive 2 - autóversny - 3 lemez / • Test Drive Europe Scenery - 1 lemez / • Tetris Pro - logikai - 1 lemez / • Tex Mefisto - akció - 1 lemez / • **Tex Willer XII.** - mászkálós - 1 lemez / • The 4 Crystals of Tran. - Kal. - 2 lemez / • The Ball game - logikai - 1 lemez / • The Bandit - Mászkálós - 1 lemez / • The Carl Luis Ch. - Sport - 2 lemez / • The Cyclesm - motorverseny - 1 lemez / • The Final Battle - szöveges - 1 lemez / • The Final Day - mászkálós lövöldözős - 1 lemez / • The Gateway - kal. - 2 lemez / • The Humans - ügyességi, strat.i - 1 lemez / • The Power - logikai - 1 lemez / • The Simpsons - akció - 1 lemez / • Theatre of Death - akció - 2 lemez / • Their Finest Hour (B.O.B.) - 2 lemez / • Thomas the Tank Engine - akció - 1 lemez / • Thomas the Tank Engine 2. - akció - 1 lemez / • Thunderjaws - akció - 2 lemez / • Thunderstrike - 3D-s űrhajós - 1 lemez / • Tilt - ügyességi - 1 lemez / • Time Bandit - gyűjtögetős - 1 lemez / • Time Machine - ügyességi-logikai - 1 lemez / • Time Soldiers - akció - 2 lemez / • Times of Lore - kal.játék - 1 lemez / • Tintin on the Moon - ügyességi - 1 lemez / • Tip Trick - ügyességi - 1 lemez / • Tischtennis - ping-pong - 1 lemez / • TOKI - társasjáték - 1 lemez / • Tom & Jerry 2 - ügyességi - 1 lemez / • Tom Landry Football - sport - 2 lemez / • Toobin - ügyességi - 1 lemez / • Top Secret - akció - 1 lemez / • Torvak the Warrior - mászkálós - 2 lemez / • Total Eclipse - akció/kal. - 1 lemez / • Total Recall - akció - 2 lemez / • Total War II. - strat.i - 1 lemez / • Touchdown - Amerikai foci - 2 lemez / • Touring Car Racer - Autós - 1 lemez / • Tower of Fra - reptér szim. - 2 lemez / • Toyota Celica GT - autós - 1 lemez / • Track Suit Manager - foci menedzser - 1 lemez / • Tracon II. - légiirányító - 2 lemez / • Tracon II.Europe - kieg.disk - 2 lemez / • Tractor Beam - ügyességi - 1 lemez / • Traders - strat. - 1 lemez / • Trans.World - kereskedő - 1 lemez / • Transarctica - strat. - 2 lemez / • Transformers - felhasználói - 1 lemez / • Transplant - akció - 1 lemez / • Traps & Treasures - mászkálós - 1 lemez / • Traps & Treasures 100% (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / • Treasures of the Savage Frontier - kal. - 3 lemez / • Treble Champion II. - manager - 1 lemez / • Triango - logikai - 1 lemez / • **Tricky Quicky** - ügyességi - 1 lemez / • Trivial Pursuit - kérdezz-felelek - 1 lemez / • Troddlers - logikai - 2 lemez / • Trolls - mászkálós - 2 lemez / • Tube Madness - ügyességi - 1 lemez / • Turbo - autós - 1 lemez / • Turbo Cup - autós - 1 lemez / • Turbo Outrun - autós - 2 lemez / • Turbo Outrun 2 - autós - 2 lemez / • Turn It - logikai - 1 lemez / • Turrican - lövöldözős - 2 lemez / • Turrican III. - akció - 2 lemez / • Tusker - kal.játék - 1 lemez / • Tv Sport - táblás - 2 lemez / • TV Sports Basketball - kosárlabda - 2 lemez / • Twintris - Tetris - 1 lemez / • Twinworld - mászkálós - 1 lemez / • Twist - Logikai - 1 lemez / • U.N.Squadron - lövöldözős - 1 lemez / • UGH! - akció - 1 lemez / • Ultima IV. - kal. - 1 lemez / • Ultima V. - kal. - 2 lemez / • Ultima VI. - kal. - 5 lemez / • Universal Mil.Sim. - szimuláció - 3 lemez / • Universal Monster - kal. - 1 lemez / • Unreal - akció - 3 lemez / • Unsensible Soccer - foci - 1 lemez / • Untouchables - akció - 2 lemez / • Uridium II. - akció - 2 lemez / • USER programcsomag - amely tartalmazza a CoV Évkönyv'93/94-ben ismertetett felhasználói programokat - 1 lemez / • USS John Young - hajó szim. - 2 lemez / • Utopia - strat. - 2 lemez / • Utopia Data - Adatlemez - 1 lemez / • Vaxine - akció - 1 lemez / • Vector Storm - akció - 1 lemez / • Vegas Gambler - kaszinó - 1 lemez / • Vengeance of Excalibur - kal. - 3 lemez / • Venice End - akció - 2 lemez / • Venon - űrhajós lövöldözős - 2 lemez / • Video Feliratozo - felhasználói - 1 lemez / • Viking Child - strat. - 3 lemez / • Viking - strat. - 1 lemez / • Viz Games - ügyességi-sport - 2 lemez / • Voo Doo Nightmare - mászkálós - 1 lemez / • Voyager - űrjáték - 1 lemez / • Vroom - autós - 2 lemez / • Wabes - akció - 1 lemez / • Wackman - akció - 1 lemez / • Wacky Darts - dobónyíl verseny - 1 lemez / • Walker (1 MB) - akció - 3 lemez / • War - Strat.i - 1 lemez / • War in the Gulf (1 MB) - strat. - 2 lemez / • Wargame Constr.Kit - szerk. - 1 lemez / • Warlords - strat.i - 2 lemez / • Warriors of Relayne - kal. - 2 lemez / • Warzone - akció - 1 lemez / • Waxworks - kal. - 10 lemez / • Wayne Gretzky Hockey - jéghoki - 1 lemez / • WB Tetris V1.3 - tetris - 1 lemez / • Ween - kal. - 3 lemez / • Whale's Voyage - kal. - 7 lemez / • When Two World War - strat. - 2 lemez / • Wicked - akció - 1 lemez / • Wild Streets - verekedős - 1 lemez / • Willy - Mászkálós - 1 lemez / • Wind in the Willows - kal. - 1 lemez / • Wing Commander II. - demo - 1 lemez / • Wing Commander - űrhajós - 3 lemez / • Wings - rep.szim. (1MB) - 2 lemez / • Wings of Death - lövöldözős - 2 lemez / • Wings of Fury - rep.g. (1MB) - 1 lemez / • Wizardry - kal. - 5 lemez / • Wizardry VI. - kal. - 6 lemez / • Wizkid - akció - 2 lemez / • Wolfen - kal. - 3 lemez / • Wolfpack - tengeralattjáró - 1 lemez / • Wonderboy in Monst. - mászkálós - 1 lemez / • Wonderland - akció - 4 lemez / • Woody's World - mászkálós - 3 lemez / • World Atlas - atlasz - 2 lemez / • World Class Cricket - cricket - 1 lemez / • World Cup Kick Off - foci (1MB) - 1 lemez / • World Hockey League Manager - manager - 2 lemez / • World Trophy Soccer - foci (1MB) - 1 lemez / • Worlds of Legend - akció - 2 lemez / • Wraggle-O-Mania - Ügyességi - 1 lemez / • X-Balls - logikai - 1 lemez / • X-Mas Lemmings II. - ügyességi - 1 lemez / • X-Plaint - akció - 1 lemez / • Xenomorph - kal. - 2 lemez / • Xenon 2 - űrhajós-lövöldözős - 2 lemez / • Xenophobe - mászkálós - 1 lemez / • Xerion - Lövöldözős - 1 lemez / • Xmas Lemmings - akció - 1 lemez / • Xybots - lövöldözős - 1 lemez / • Yo! Joe (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / • Yogi Bear & Friends - mászkálós - 1 lemez / • Yogi's Great Escape - akció - 1 lemez / • Z-Out - akció - 1 lemez / • Zak McKracken - kal. - 2 lemez / • Zarathrusta - űrhajós-lövöldözős - 1 lemez / • Zerberk - akció - 1 lemez / • Zero Gravity - űrhajós-ügyességi - 1 lemez / • Zombies Apocalypse - akció - 1 lemez / • Zool - akció - 2 lemez / • Zool II. - ügyességi - 3 lemez / • Zoom - bekerítős-ügyességi - 1 lemez / • Zork Zero - kal. - 1 lemez / • Zyconix - logikai - 1 lemez / • Zynaps - űrhajós lövöldözés - 1 lemez

Games Center ajánlata A1200-ra

Alien Breed II. AGA — akció — 4 lemez / • Big Time Sens. AGA — ügyességi — 2 lemez / • Int.Karate AGA — karate — 1 lemez / • King of King Boxing AGA — akció — 2 lemez / • Kolumbus AGA — kereskedő — 4 lemez / • Liberation AGA — akció — 5 lemez / • Pacmania AGA — ügyességi — 1 lemez / • Pirates Gold AGA — stratégia — 2 lemez / • Second Samurai AGA — akció — 3 lemez / • Seek & Destroy AGA — autóverseny — 4 lemez / • Shambers of Shaolin AGA — akció — 2 lemez / • Syndicate AGA — — stratégia — 2 lemez / • Tube Warrior AGA — akció — 3 lemez / • Toki AGA — mászkálós — 1 lemez

Az előző oldalakon található listákból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után a típusuk mellett feltüntettük azok hosszát is, C64-en blokkban vagy lemezoldalszámban (SD) (5.25" DD-s lemezek), Amigán pedig lemezszámban (3.5" DD-s lemezek). C64-en 1 lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni, egy program 204 blokkig számít 1 file-osnak. Ha egy program 1 vagy több lemezoldalas, azt külön jeleztük. Az Amiga listában ***BOLD*** *szedéssel jelöltük a legújabb játékokat.*



ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

Kérdeztétek, hogy miért pont itt kezdődik a segély? Nos, én vagyok DoT, a DoT pedig pontot is jelent. Mivel én úgy döntöttem, hogy DoT itt, vagyis pont itt akarom kezdeni, hát ezért. Akinek nem volt kielégítő a magyarázat, annak szívesen átadom a rovatot. Mi van, hova tűntetek...

C64 elsősegély

Lovasi Péter Budapestről megalevelei részleteiben próbálja enyhíteni a C64-esek Helpline éhségét.

Bard's Tale III.: Egy tárgy és pénzsokszorosító módszer: Szedjünk össze egy rakás **NPC**-t (varázsolt szörnyek, stb). A kezdőhelyszínen adjuk oda az egyiknek a megfelelő tárgyat. **Remove**, majd **Add**. Adjuk át a következőnek, vele is ugyanez. Ezt csináljuk meg az összessel. Ezután menjünk, és dobjuk ki őket. Vissza a táborba, és **add** mindegyikre. Voila! És egy kevéske berhelés: $2E00-nál kezdődnek a karakterek adatai. Ami érdekes: $ 3E15-3E18: experience points, $3E19-3E1C: money, $3E10-3E14: öt alaptulajdonság. $FF-re mindet Ezután mehetünk fejleszteni. Ezek az első karakterek címei, de lehet a karakterek sorrendjét cserélni.

BAT: Ha nem tetszenek a tulajdonságaink, freeze. $20D9-et és az azt követő 11 byte-ot töltsük fel $14-gyel.

Fighter Bomber: Idegesítő a küldetések szisztémája, de segíthet a dolgon, ha a pilóta kiválasztásánál freezelünk, és $FF17-re, $FF18-ra $11-et írunk. Olé! Ja, ez persze csak a listában elöl álló pilótára vonatkozik.

USS John Young: Itt is a ***Fighter Bomber***-hez hasonló problémák merülhetnek fel, de segít a következő cartridge poke: 16434,5. A program egy kódkérést is tartalmaz, akkor érdeklődik, amikor a **NAVS** pontot aktiváljuk. A kódot a képernyőn látható jelszó függvényében kell megadni. Most következzék a lista jelszó/kód formában: MERMAID/AM-O-3103, BUSTER/NE-R-8902, SUNSET/NT-N-0489, NEON/ET-H-VISE, RAIDER/-E-O-SIGE, BLIZZARD/---J-NI90.

FLATLINE by **BY-BY** vagy kicsoda (micsoda?) tudjaakórsághonnan a **Space Rogue**-hoz küldött tippeket: Néha előfordul, hogy telerakjuk a hajó raktárát áruval, és mire megérkezünk, a rakomány eltűnik. Ez ellen az a megoldás, hogy az űrbázist elhagyva a navigációs panelon lekérjük a **STATUS**-ból a **Cargo**-t. Így az áru felhagy azzal a kellemetlen szokásával, hogy szubblimál a rakterünkből. Minden űrbázison van egy bezárt ajtajú szoba. Ha megpróbáljuk feltörni, azonnal bekapcsolja a riasztót. A megoldás: leisszuk magunkat **(Hohohohóóó — CoVboy)** Menjünk a kocsmába, és igyunk addig, amíg a kocsmáros már nem szolgál ki minket. Ekkor emberünk azt a helpet adja, hogy Hic!, Hic!, Hic!. Aha. Mostmár feltörhetjük az ajtót, nem fog bekapcsolni a riasztó.

A **MONITOR NEWS** ex-főszerkesztője *SCORPIO* passzolta át nekünk az itt látható anyagokat. Használjátok egészséggel:

CURSE OF RA (Kódtáblázat)

00 — LAMA / 01 — COIN / 02 — RAIN / 03 — BEST / 04 — DISK / 05 — FEAR / 06 — LOCK / 07 — LUCK / 08 — KNOW / 09 — SONY / 10 — FROG / 11 — FULL / 12 — BULL / 13 — FLOW / 14 — EVEN / 15 — CUBE / 16 — NEXT / 17 — YEAR / 18 — ANTI / 19 — ARTS / 20 — DATE / 21 — ONLY / 22 — MUCH / 23 — PLAY / 24 — RAIN / 25 — LATE / 26 — WORK / 27 — WELL / 28 — COME / 29 — DEAN / 30 — DEBT / 31 — EDAM / 32 — ELAN / 33 — NEED / 34 — NEAT / 35 — MEAT / 36 — MEET / 37 — BASE / 38 — HEAD / 39 — HEAT / 40 — NEON / 41 — NOSE / 42 — MOON / 43 — DUST / 44 — STAR / 45 — DATH / 46 — BACK / 47 — SEEN / 48 — YEAH / 49 — COLD / 50 — KULT / 51 — HIGH / 52 — DEEP / 53 — COPY / 54 — TURN / 55 — MODE / 56 — NOTE / 57 — HATE / 58 — LOVE / 59 — PURE / 60 — BLUE / 61 — LAMA / 62 — MARK / 63 — OPEC / 64 — PROD / 65 — RAID / 66 — LOLL / 67 — KALE / 68 — BASS / 69 — HIKE / 70 — HILT / 71 — GRUB / 72 — GLEN / 73 — ENVY / 74 — DRIP / 75 — DRUB / 76 — CLOG / 77 — BARK / 78 — ARMY / 79 — LAST / 80 — LAZY / 81 — SKIT / 82 — SLAT / 83 — TALE / 84 — TIRE / 85 — YOGA / 86 — ZEBU / 87 — UNDO / 88 — TUNE / 89 — TICK / 90 — ARAB / 91 — TACT / 92 — SWAT / 93 — RUIN / 94 — RULE / 95 — ROTA / 96 — RELY / 97 — PLAY / 98 — PEAT / 99 — MOPE

KNIGHTS OF LEGEND

Eme játék valószínűleg fantasztikus szórakozást nyújtott minden kedves játé-kosnak addig míg meg nem próbálta elhagyni a várost. Ekkor azonaban a játék lefagyott. Eme probléma kiküszöbölését könnyen megoldhatjuk: Ha a játék folyamán, amikor egy városból ki akarunk menni, akkor A LEMEZT FORDITSUK MEG (még mielőtt kilépnénk a városból)!!! Ellenkező esetben lemerevedhet a játék. Pl.: Az első városban (itt indul a játék) az A1-es oldalt használjuk. Tehát kilépés előtt fordítsuk meg a lemezt. Itt be fog töltődni egy erődnek a képe, ezzel egyidejűleg kérni fogja az A1-es oldalt. Ezek után már nyugodtan betehetjük a kért oldalt, nem fog a játék lemerevedni.

STREET ROD

A kezdetekben vala 750$. Maximális energiát akartok? Igeeeeen? Ide hallgassatok! A CAR legyen CHEVROLET 2-DR STYLELINE, ami, — miután megvettük — 79 MPH-el megy. (Talán épp ezért.?!) Szedjük ki belőle az a nagyon jó automata váltót és adjuk el (+101$). Helyette vegyünk egy GM 3 speed váltót és szereljük be. Nyissuk fel a motorháztetőt, majd vegyük ki a 2BRL karburátort az elosztóval egyetemben. A most eltávolított cuccokat úgyszintén adjuk el és mélyedjünk bele az újság tanulmányozásába. A régi elosztó helyére vegyünk egy jobb minőségű 2-4BRL-t. Az erre ráilló karburátorok közül vásároljunk 2 db. 4BRL jelzésűt. Ezeket megfelelő sorrendben szereljük rá a motorra. Állítsuk be a motort (tudjátok: középállásban a legjobb!). A maradék pénzből vetessük le az első illetve hátsó ütközőket és szedessük le a tetőt. Ha jól csináltuk, mostanra már annyi pénzünk sem maradt, hogy egy korsó só.....öööö jó pohár tejet vásárolhassunk. Miután végre csillapítottuk szomjúságunkat talán ki is nézhetnénk az utcára versenyzés szempontjából. Ha szerencsénk van, kapásból egy CORVETTE tűnik fel a szemünk előtt. Ha nem az előbb említett lehetőség jönne be (aminek egyébként elég nagy a lehetősége), a képernyő jobb szélén (épp a falat támasztó) fiatalemberre clickelve választhatunk az ellenfelekből. Eleinte elég gyér a választék de azért próbáljunk beletrafálni és kiválasztani azt a bizonyos CORVETTE típusú kocsit. Ennek igen sok értelme van (többek között az, hogy ez a ro.... cikk végre valami értelmeset(?) is tartalmazzon már). Ugyanis a gépkocsi... gépkocsi??? Kezdek megőrülni! Szóval az autó karosszériájának milyensége sem mindegy. A legjobbb légellenállású karosszéria természetesen a CORVETTE. Ezért kell minél előbb szerezni egyet nekünk is. Ha megvan már csak annyi dolgunk lesz, hogy az előző CHEVROLET típusú kocsinkból mindent átszereljünk új szerzeményünkbe. Gyűjteményünkből már csak az ide illő versenygumik hiányoznak és máris igazi profik vagyunk a magunk 138 MPH-jával. Mostmár meg sem állunk egészen a győzelemig, de még a KIRÁLY sem állíthat meg bennünket. Ismeretlen szerző munkája után írta: *SANYO*, lektorálta: *SCORPIO*.

ZAK MCKRACKEN

Ha a konyhában található kést a szobánkban a szőnyeg alatti résen használjuk, az elhajlik, viszont a boltban így 1500$-t fizetnek érte. Ha megvesszük az orrot és a kalapot, azokat felvéve, a telefontársaságnál beengednek minket a pult mögé, ahol a számítógépet használva lenullázhatjuk a telefonszámlánkat.

Werner Zoltán (Dr. Melon) (Ez a dinnye nem a DADA! — CoVboy) Budapestről egy rakás cartridge poke-ot küldött be, meg tippeket a **Space Rogue**-hoz és a **Neuromancer**-hez:

Battle Through Time: 25214,173: 30078,173
Boulder Comp. 16: 34670,165
Boulder Dash AFL: 22222,173: 54106,173
Boulder Dash II: 47378,165
Boulder Dash IX: 35589,165
Boulder Dash Prof: 34670,165
Boulder Final 13: 16382,165: 34670,165: 43903,165
Boulder Final 6: 16382,165: 34670,165
Breaker: 12943,173
Great Giana Sisters: 8257,165
Highoon: 16733,173
Neuromancer: Egy másik leveléből egy useful Neuromancer tipp pottyant ki (Mint a tv-ben: Potty-posta (hihi)-CoVboy) Tehát a recept: végy egy Disk Demont, rakd be a Neuromancer 1-es lemezét (A oldal!) 1. kimentett állás: 04. track 09 sector. A $2D-2E, és $30-31-es byte-ok tartalmát írjuk át $FF-re. Így ha ezt az állást visszatöltjük, 65279 energiánk lesz. A következő állás 9 sectorral van odébb.
Space Rogue: Dokkolás után freeze, majd monitor. $0728-on van a pénz. Ha ide 88 13-at írunk, akkor 5000 Creditünk lesz.
Super Pipeline: 33940,173
West Bank: 12713,165

Eszes Péter Tószegről megsúgja nekünk a **First Samurai** néhány pályakódját: level 6: PMLZXQ, level 7: MJRTIZ, level 9: NSVGZB

Szűcs Sándor Jánoshalmán szintén nagy **Space Rogue** mániás. Egyszer csak megunta, hogy még mindig csak 3645,87 lunáriuma volt. A save game második és harmadik sorában van a pénz (a fent említett: 03 06 04 05 08 07). A helyiértékeket visszaszámolva írhatunk pár milliót. A Scannerrel délkelet felé induljunk Az inváziós hajók északkeletre vannak, amikor magkapjuk a küldetést. Csak nappal közlekedjünk, mert nem fogunk tudni tankolni. A császárt ne kövessük, hanem várjuk be. A kísérőivel ne törődjünk addig, amíg az ő gépét meg nem bénítjuk. (különben megszökik) A kocsmában nem hold pia van, hanem Pángalaktikus Gégepukkasztó. A *Dedalus II*. úgy néz ki, mint az *Enterprise* (megnézhetjük, ahogy leszáll, de lelőni nem lehet).

Koós Miklós Balatonvilágosról egy kis segítséget szeretne adni azoknak, akik valamelyik 64-es **SSI** játékkal játszanak, és idegesíti őket, hogy a csatáknál nem látszanak az emberek. A megoldás: Töltsük be a loadert, s indítsuk el. Amikor a program rákérdez a fastload-ra, nyomjunk '**RUN/STOP**'-ot. Ezután le kell törölni a lemezről az eredetit, és felvenni a helyére a berhelés után kapott BASIC programot (elég, ha az utolsó sorát futtatjuk) Ezek után kapcsoljuk ki a gépet, s töltsük előlről a loadert, s kész.

Békefi Miklós Pécs-Hird-ról vagy honnan egy nagy adag 64-es poke-ot vágott a fejünkhöz. Amíg a púp lelappad, nézzük a levelét:

A most következő POKE-okat a főképernyőn való resetelés után kell bevinni:

BUVÁR: POKE 21256,234: POKE 21257,234 — örök levegő, sys 16384
DEATH RIDE: POKE 4465,234: POKE 4566,234 — örökélet, sys 4096. Freeze után a vonatok száma $00CE-n van.
HUNTER: POKE 17642,173 — örök energia, sys 4096
OUTRUN 2: POKE 34700,173 — örökidő, sys 38045
MOON PATROL: POKE 36121,165 — örökélet, sys 49152
SUPER PIPELINE 1: POKE 33940,173 — örökélet, sys 2061
SUPER PIPELINE 2: POKE 33106,173 — örökélet, sys 32784
TRON: POKE 5751,234: POKE 5752,234: POKE 5753,234 — örökélet a 2. játékosnak (zöld); POKE 5366,234: POKE 5367,234: POKE 5368,234 — örökélet az 1. játékosnak (piros), sys 13312
TASK FORCE: POKE 10857,189 — örök lövedék, POKE 10867,173 — sérthetetlenség, sys 5120
TROOPER TRUCK: POKE 12764,173 — örökélet, POKE 11745,x — életek száma, sys 10240
UNTER WELT: POKE 21647,173 — örökélet, POKE 21525,169: POKE 21526,0: POKE 21527,234 — sérthetetlenség, sys 37024
WILLOW PATTERN: POKE 2394,x — életek száma, sys 2096

Most Cartridge-POKE-ok következnek. Vagy játék közben, vagy a címképnél kell freezelni.

CHUCK ROCK: 11114,173 — örökélet, 11053,173 — sérthetetlenség
DRUID 2: 22798,169: 22799,128: 22800,141: 22801,102: 22802,3 — örök energia
GENGSTER: 3574,234: 3575,234: 3576,234 — örökélet, 4983,234: 4984,234 — sprite ütközések letiltása
HEXENKÜCHE 1/CAULDRON 1: Ha a röpdösés után lemegyünk a pincébe, elég nehézkes a köveken az ugrálás, de ha a pincében kifagyasztjuk a játékot, és a képernyő szerkesztőbe lépünk (Action: freeze, majd '**T**'), akkor további padlókat rakhatunk a képernyőre az inverz '**SHIFT 7,8,9**'-cel. Örökéletet kaphatunk, ha a játék indítása előtt 30757-re 5-öt POKE-olunk.
MARIO BROS: 10719,173: 10752,189 — örökélet
WRATH OF THE DEMON: Minden résznél külön freeze (minden POKE örök energiát eredményez az adott szinten)! 1. lovaglás: 8513,173: 8148,173; 2.goblin: 11550,173; 3.sárkány: 11627,173; 4.barlang: 11496,173; 5.troll: 11310,173; 6.lápi ember: 11232,173; 7.denevér: 11639,173; 8.várban maszkálás: 11873,173 (ez többször is kell!); 9.várban a goblinnál: 11550,173; 10.várban a sárkánynál: 11627,173; 11.démon: 11629,173; varázslatok: $04E2; $04E3; $04E4-en vannak (max. 9 lehet!)

AMIGA segély

Egri Csaba Dunaújvárosból ismét hallatott magáról.

Atomino: 10 — IDYLL, 20 — TAURUS, 30 — NEPTUNE, 40 — PHOTON, 50 — PLANKTON, 60 — INFERNAL, 70 — FOSSIL, 80 — PISON, 90 — SOUP, 100 — SULPHATE

Brat: 2 — MIHEMOTO, 3 — SASUTOZO, 4 — SUMATZEE, 5 — NOKITAGO, 6 — ITSANONO, 7 — MOZIMATO, 8 — HOZITOMO, 9 — MOKITEMO, 10 — ZUMOHATO, 11 — CHANASTU, 12 — NAGAITSU

Helterskelter: 11 — SPIN, 21 — FLIP, 31 — BALL, 41 — GOAL, 51 — LEFT, 61 — TWIN, 71 — PLAY

Rotor: 1 — GAG, 2 — LIP, 3 — FLY, 4 — MEN, 5 — AWE, 6 — TNT

Running Bob: 5-1234, 10-1453, 15-a2a5, 20-7777, 25-1990

Schizoprenia: 1-WXIB, 3-BTLN, 3-RGHY, 4-OWDA, 5-SNNU, 6-RVEP, 7-AFTU, 8-FWWD

Thunderbirds: 2 — RECOVERY, 3 — ALOYSIUS, 4 — ANDERSON

Molnár Attila Mosonmagyaróvárról a jó öreg **MANIAC MANSION**-höz küldött tippeket: Ahol a zongora van, találunk egy hanglemezt (*Pick up old record*). Tegyük fel a fonográfra (*Use old record on viktoria*), kapcsoljuk be, majd próbáljunk meg Syddel zongorázni (*Use piano*).
Amikor bemegyünk a zöld csáp szobájába, az állandóan akadékoskodik. Ez ellen olvassuk el a **MOM** feliratú képet (*Read poster*). Csáp haverunk elszégyenli magát és elhúzza a csíkot.

Rablóczky András Budapestről levelezőlapnyi anyagokat küldözget. Ez nem jelenti azt, hogy nem jók:

Zool: A címképernyőn írjuk be: GOLDFISH.

Pinball Fantasies: Amikor behívtunk egy asztalt, gépeljük: EARTHQUAKE!

Nicky Boom: kódok: MEDIT, LERATTY, ARRAX, SIXAN

Kókai Viktor Nagykőrösről két eléggé sikeres programhoz küldött kódokat:

Flashback: 1 — PLAY, 2 — ZAPP, 3 — LYNX, 4 — PONT, 5 — CLAP, 6 — CALE, 7 — FONT, 8 — FIBO, 9 — TIPS

Alien Breed special edition: 1 — XXDFA, 2 — RTHSS, 3 — LAEEE, 4 — UXTTS, 5 — PPEAB

Zoltay Krisztián budapesti Amigás versenyzőnk egy halom Amiga tippel lepett meg bennünket:

Action Fight: Igazoltatáskor (bemutatkozáskor) írjuk be: ZBACKDOOR és halhatatlanok leszünk.

Better Dead than Alien: A szintkódok: Elektra, Syzygy, Drambuie, Plug, Soprano, Mayonnaise, Faucet, Potato, Woomera, Narcissus, Debutante, Firkin, Acoustic, Triptych, Jabberwokky, Whimsical, Punjabi, Tiddly pom, Kewpie doll, Sepulchre, Euphemism, Grammarian, Crosscord, Quarantine.

Goldrunner: Amikor a játék elkezdődik, nyomjuk meg az 'I'-t, és a bónusz szinten találjuk magunkat.

Interceptor: A 4-es küldetésben közelítsük meg a pilótát 60% sebességgel a 10-20 láb magasságnál, és amikor fölé kerülünk, nyomjuk meg a '**SHIFT+F**'-et. Hát nem csodálatos...

Sarcophaser: Amikor megjelenik a high-score táblázat, nyomjuk meg egyszerre az '**F3**', '**F5**' és '**F6**' billentyűket. Ezzel halhatatlanok leszünk.

Thunderblade: Amikor a képernyőn megjelenik, hogy *„Press fire to start"*, írjuk be, hogy **Crash**. A képnek villannia kell. Amikor elkezdődik a játék, a '**HELP**'-pel átléphetünk a következő szintre.

Thundercats: Az 'L'-et megnyomva átléphetünk a következő szintre. Az 'I' megnyomásával halhatatlanok leszünk.

PC segély

Alexay Péter Pestről igen érdekes összeállításban küldte a tippjeit, de ez nem akadály a megjelenésükhöz:

ALPHA WAWES: Az elején egy 4 jegyű számot kell beírni. Minden betű után közöljük a 8 számhoz tartozó kódot (sorban): A: 0813 1820 1314 0817 1605 0410 1017, B: 1012 0310 1712 1308 0816 1018 0512 1216, C: 1805 1705 0515 1006 1005 2010 0312 1618, D: 1320 1309 1304 1720 1210 1708 0516 1307, E: 0612 1505 1612 1020 1220 1216 0618 0307, F: 1308 0508 1509 1806 0416 1606 0810 0805, G: 1520 0820 0507 0320 1710 1306 1016 0616, H: 0513 1013 1215 2013 0315 1208 1206 0510, I: 0812 2018 1318 2005 0610 1008 1608 0420, J: 1015 1810 2016 1620 0818 0814 1610 1219

CORRIDOR: A folyosók különböző részein kódokat olvashatunk. Ezek a következők: STAGE / CODE: 1 / 0000, 2 / 5400, 3 / 0101, 4 / 3901, 5 / 2602, 6 / 9902, 7 / 4303, 8 / 9003

Death Knights Of Krynn: A játék elején lévő védelmet fel lehet oldani a 902-es offsetre írt EB-vel (a START.EXE-ben), de akinek ez nem működne, néhány(száz) válasz: WORD / ENTRY / PAGE / CODE: 1 / 18 / 37 / SAGE, 1 / 35 / 42 / READING, 2 / 3 / 33 / EXPLOSION, 2 / 20 / 38 / DWARF, 3 / 1 / 33 / CROOK, 3 / 10 / 35 / WELCOME, 3 / 25 / 39 / HER, 3 / 28 / 40 / STREET, 3 / 33 / 41 / SEATS, 3 / 39 / 43 / VOICE, 3 / 43 / 44 / DESPAIR, 3 / 64 / 50 / VISITOR, 4 / 14 / 36 / SPRITE, 4 / 19 / 37 / MAN, 4 / 42 / 44 / BRUTES, 4 / 60 / 49 / SNAKES, 4 / 26 / 39 / OLD, 5 / 4 / 33 / FLIES, 5 / 8 / 35 / NAME, 5 / 12 / 36 / FIRST, 5 / 23 / 39 / BELIEVE, 5 / 50 / 46 / TUNNEL, 5 / 51 / 47 / FOUND, 6 / 2 / 33 / WAVES, 6 / 21 / 38 / LEADER, 6 / 24 / 39 / FAST, 6 / 41 / 43 / ARMY, 6 / 53 / 47 / KING, 6 / 58 / 49 / READS, 7 / 7 / 34 / HEROIC, 7 / 22 / 38 / CITIZENS, 8 / 9 / 35 / SUDULTO, 8 / 30 / 40 / CELL, 8 / 36 / 42 / SUSPICIOUS, 9 / 61 / 50 / SHADOW, 10 / 5 / 33 / KALAMAN, 10 / 34 / 42 / EYES, 10 / 55 / 48 / BONES.
Amikor a játék kezd unalmas lenni, benyom a proggy még néhány kérdést. Ennek nem tudja a kiszedését a mester, de íme néhány válasz WORD / AFTER THE HEADING / CODE formában: (a page nem szükséges a megkülönböztetéshez) 1 / INTRODUCTION / WELCOME, 1 / ADVENTURING / AFTER, 1 / ENCOUNTERS / WHEN, 2 / BEGINNING TO PLAY / MUST, 2 / CIVILIZATION / PROVIDES, 3 / ADVENTURING / UP, 5 / INTRODUCTION / ADVANCED, 5 / CIVILIZATION / SERVICES, 6 / BEGINNING TO PLAY / GAME, 8 / BEGINNING TO PLAY / GENERATE, 9 / INTRODUCTION / COMPUTER, 10 / CIVILIZATION / SHOPS, 11 / ENCOUNTERS / TEST

DOC: Az árak az 54840-es offsetnél (DOC.EXE) vannak (katona, lovas, katapult, vár). Ezt pl. 00-kra átírva ingyen vásárolhatunk.

FELIX: Az egyes képernyők password-jei: FELIX, MUSIC, EMERALD, MAGIC, HEADACHE.

LHX: A '**CTRL-R**' feltölti a fegyvereket az indulási mennyiségre, de így nem kapunk pontot a küldetés végén. '**CTRL-O**': Miután benyomtuk néhányszor, nézzük meg kívülről a gépet (pl. '**SHIFT-F6**'). Jó, mi?

LOOM: A rendes játék elkezdéséhez tudnunk kell, hogy egy megjelenő ábrához melyik négy jel tartozik. A jeleket balról jobbra számoztuk, a bal felső az 1-es, a jobb alsó a 12-es.

Serleg: BEAT — 2,8,11,9, TREADLE — 12,3,10,9, REST — 10,4,11,11

Birka + görbe bot: THROW — 1,10,4,12, BEAT — 5,9,5,2, TREADLE — 1,11,4,2, REST — 9,8,5,9

Hullámos vonal: REST — 1,12,5,1, THROW — 2,10,4,9

Háromágú bot, háttérben a nap: BEAT — 11,6,11,12, TREADLE — 11,3,10,12

Nagy kerék (talán egy régimódi szövőszék): THROW — 1,12,7,9, TREADLE — 12,3,7,11, REST — 4,2,8,1

Kalapács + üllő: THROW — 4,2,10,1, BEAT — 2,3,11,3, TREADLE — 7,5,10,3, REST — 10,6,11,10

Galuska Szabolcs miskolci olvasónk egyetlen aránylag olvasható levele következik: Az **ELITE Plus** kódtáblázatát küldte el, sajnos eléggé össze-vissza, úgyhogy még rendezgetnem is kellett. Fő, hogy megvan: PAGE, PARA, CODE (a többi nem kell a megkülönböztetéshez, ill. ha kell, akkor LINE, WORD a code előtt)
2,1, EMBERS, 2,6, MONITORS, 3,7, COTTING, 6,3, IMPREGNABLE, 7,1,WAS, 7,4, DOWPAYMENT, 9,2,2, REFORM, 9,2,3, TO, 10,2, FLIGHT, 10,1,4, BETTER, 10,1,5, LOOK, 11,1, REFORM, 11,2,MATRIX, 11,4,FULCRUM, 11,6, COMPLEMENT, 13,1, DOCTRINE, 13,3, CASCADED, 15,3,ANOTHER, 16,1, AROUND, 17, 1, CRACK, 17,5,3, JUSTICE, 17,5,5, IMMINENT, 19,2, IN, 21,5, SPACERS, 26,1, GLASS, 26,7, 28,2, SHADOW, PASSION, 28,4, GOLD, 30,4, RIF, 30,1, MERDRIAN, 33,2, BLEEPED, 34,4, WAR, 35,2, TIME, 36,4, NAVY, 38,3, POLITICAL, 39,3, THEY, 39, 4, OUTRIDES, 41,4, WASH, 42,1, ONLY, 47,1, MOTIONLESS, 49,1, POCKETS, 50,3, MEDIC

Vilmányi Márton Budapestről a **Chuck Yeager's** satöbbihez küldött adatokat. Szívesen látjuk őket.
Az alábbi sorrendben vannak: Wing, LEN, HEI, WEI, MS, CR, CE, R. **(Azt mondja, ezek egyértelműek. Hát nekem mondjuk nem, de én még nem is láttam a proggy-t — DoT)**. Tehát: F-4: 38.4, 62.8, 16.5, 28000, 1386, 61400, 71000, 786, F-105: 34.9, 67.0, 19.8, 27500, 1226, 34500, 48800, 800, MIG-21:23.5, 48.0, 14.8, 11464, 1285, 36090, 59050, 683, MIG-17: 31.0, 36.3, 11.0, 9040, 711, 12795, 54460, 870, B-52: 185.0, 157.6, 40.7, 480000, 665, ???, 55000, 9000.
Végül pedig a **Prehistorik**-kal játszóknak nyújt egy kis segítséget: Valahol kell lennie egy CHEAT.COM nevű file-nak. Ha megvan, akkor írjuk be: CHEAT 1 / 2 / 3 / 4. Amíg töltöget, nyomogassuk az 1,2,3,4 billentyűket!

Hajdu Ákos Üllőről azoknak kíván segíteni, akik PC-n játszanak a **Bard's Tale I**-gyel, s érdekli őket a karakterfejlesztő helyen szintlépéskor megjelenő kérdésre a válaszok:
'What street lies between Night...' - Tempest, *'What is the name...'* - Gran plaz, *'Nema the street...'* - Hawk Scabbard, *'Identify the street that snakes...'* - Serpent, *'What street cuts into...'* - Grey Knife. Még valami. Szerinte a 6.szintű Sorcerernek van még egy varázslata, amit nem közöltünk: **MIWP**.

Egy lényeges dolog mindazon PC-seknek, akik esetleg morognának, hogy megint kevés a nekik szánt SEGÉLY. Nos, uraim meg kell venni a PC-s játékok 2. c. könyvet, abban van egy rakásra való.

Viszlát szeptemberben!

UFO



ENEMY UNKNOWN

Hát mégis visszatértünk az **UFO - THE UNKNOWN ENEMY**hez, ugyanis megérdemli az alaposabb vizsgálatot. Lehetőleg mindenre ki szeretnénk térni, az indulástól kezdve az érkezésig.

A már *DADA* által említett bug megoldását mégegyszer megemlítjük, mert fontos! Ha azt vesszük észre, hogy miután leszálltunk az ellenfél bázisára, nem nagyon akar beindulni a csatarész, akkor a hiba az ön készülékében van. Nyomhatunk párszor **ENTER**-t, és ennek hatására kiírja, hogy *CAN'T FIT Y AXIS*, ezután azért elindul a csatarész, ám néhány szoba teljesen el lesz mosódva. Ilyenkor kell a már említett **UFO—MAPS** könyvtárbeli **UBASE_10.MAP**-et **UBASE_07.MAP**-rw rámásolni. Egy másik, hasonló hiba is előjött nekünk, aminek a megoldását inkább nem írjuk le, ugyanis nem valószínű, hogy valakit is érdekelne. Ez a bug a mi bázisunk megtámadásánál lép fel, de nem mindig, és az a hatása, hogy mindenféle harc nélkül az ellenfél otthagyja a rágóit a bázison, mi meg megkapjuk a maximális pontot, pedig az egér füle botját se mozdítottuk. Kellemes.

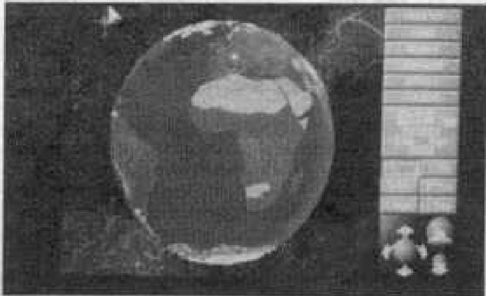
A leírás természetesen az angol nyelvű részről készült, a többi, kevésbé emberi kommunikációs eszközök esetén csak a parancsok neve más, a helyzetük nem. Legelőször a nehézségi fokozat kiválasztása tűnik a legnagyobb feladatnak, valójában, ha jobban megnézzük, nem is olyan nagy dolog. Próbáljuk ki a **BEGINNER**-t. Akik ráérnek, játszhatnak a többivel is, csakhogy a különbség nem túl jellegzetes, előbb jönnek pl. nehezebben szétszedhető ellenfelek, több és jobb űrhajójuk van, előbb kapják fel a vizet és támadják le vele bázisainkat, stb. Megjegyzés: a leírás folyamán előre láthatólag öntudatlanul váltogatjuk a repülő és (űr)hajó megnevezést, reméljük senkit nem zavar **(Nevezhettétek volna mindjárt Challenger-nek, vagy akár Columbia-nak — CoVboy)**.

Nemzetközileg úgy határoztak, létre kell hozni egy **Xcom** nevű projectet, ami az utóbbi időkben megjelent egészségre káros földönkívülieket megfelelően kezelésbe veszi. A fizetés is nemzetközileg történik, annak megfelelően, hogy az adott országban mennyi bajt tudtunk megelőzni, illetve nem sikerült-e ezeknek a gonosz ufonautáknak átejteni az alapjában véve jólelkű politikusokat, mindenféle technikai csodákat mutogatva nekik, így megszüntetve természetes szimpátiájukat az **Xcom**mal kapcsolatban. Ez maga után vonja azt is, hogy az adott ország ebből a projectből kiszáll, ami az egyik legnagyobb csapás lehet a játék szempontjából. Végső célunk az idegen invázió teljes visszaverése, aminek módját is nekünk kell kitalálnunk.

Az első bázis elhelyezéséről annyit, hogy ez még ingyenes, így ajánlott a legdrágább helyre rakni, azonkívül oda, ahol a legtöbb fizető ország van a környéken. A megoldás a jó öreg **Európa**. További nehézséget jelenthet, hogy nagyrészt az ufók felderítés nélkül úszkálhatnak az ég vizében, hiszen egy radar max. öt százaléknyi eséllyel azonosít egy azonosíthatatlan repülő tárgyat. Szegény **Xcom**-nak milyen nehéz dolga lenne, ha lakossági jelentés alapján kéne minden lufit, hullócsillagot és felrobbant kávéfőzőt üldözőbe vennie. A radar hatótávjának megnövelése nem a legjobb megoldás, telepítsünk inkább újabb bázisokat. Azt ugye nem is kell mondanunk, hogy ha a csapatszellem szempontjából jót is tenne, az, ha az összes lehetséges bázist egymás szomszédságába tennénk, ufózgatás szempontjából már kevésbé. Egyelőre max. még hármat tudunk letenni, a következő négyet csak akkor ajánljuk, ha ezek már mind megfelelően fel vannak szerelve és pénzünk is van rá, ugyanis pár hónapig elég alacsony szinten marad a bevándorlási hullám ahhoz, hogy a nemzetközi státuszunk megmaradjon. Mi az utolsó három bázisra csak radarokat meg légvédelmet tettünk, illetve a legvégén pár hiperhullámdekódert, más inkább csak pénzkidobásnak lenne nevezhető, tekintetbe véve, hogy megfelelő hajók birtokában pillanatok alatt átfedhetjük a távolságokat.

Indulunk két **INTERCEPTOR**-ral, egy **SKYRANGER**-rel, 8 katonával, 10 tudóssal, mérnökkel és pár épülettel. A játékban kétféle radar létezik, rövid-, és hosszútávú **(Nálam az első a pénz mennyisége, a második meg a tartozások mértéke — CoVboy)**. A kettő nem helyettesíthető egymással, hiszen a hosszútávú a szomszéd néni tevékenységét kevésbé tudja kikukkantani, mint a másik, azonkívül több radar sem árt. A látszat ellenére nekünk végig elegendő volt egy-egy hosszútávú egy bázisra, és így túl sok helyünkbe sem került.

Kezdéskor ajánlott annyi tudóst venni, amennyi a bázisba fér, majd jónéhány lakóépületet, labort építeni. Az első kutatási hullám vége felé közeledve kezdjünk el **WORKSHOP**-okat is termelgetni, majd pár mérnököt is alkalmazni. Amint minden lézercucc megvan, gyártsunk pár adag puskát, néhány nehezebb lézerezőt, és ha szükségesnek látjuk, lézervédelmet is (bár a sűrű és más helyre mentegetés és az említett bug többet használ és kevesebbe kerül, mint a lézervédő). Ne feledjük a lézer gazdaságosságát, ugyanis nem kell bele munició. Néhány **HWP** (**HEAVY WEAPON PLATFORM** — tankok, lebegőtankok) építése is jól jöhet az első pár küldetésben, de az ágyúsat nyugodtan ki lehet hagyni. Ha van már elegendő lézerfegyverünk, azonnal szabaduljunk meg az összes puskától és pisztolytól, lőszerrel együtt. Rakétavetőre és esetleg **CANNON**-ra még szükség lehet. Készen is állunk az első taktikai csatára. Előtte azonban elemezzük az itteni menüket.



Osszuk két részre a képernyőt, a baloldali, amin a Föld virul (aki esetleg nem ismerte volna fel, annak elmondjuk, hogy a program készítői szerint a Föld se nem lapos, se nem sarló alakú, sőt, még az Égi Tehenek és az Égi Tehenész létét is tagadják). Itt jobb egérgombbal forgathatjuk az egészet, a bal szemünkkel meg a jobb szemünket. Hétféle jelet különböztetünk meg a felszínen:

kék négyzet: saját bázis
sárga pötty: saját hajó
világoslila négyzet: földönkívüliek bázisa
piros pötty: idegenek hajója, repül
zöld kereszt: idegen hajó, landolt
narancs kereszt: általunk megadott **WAYPOINT** (iránypont, hova menjen a hajónk)
narancs kereszt: **TERROR SITE**, azaz éppen bántalmazzák az idegenek a lakosságot
piros téglalapban fehérrel teli kör, benne fekete kereszt furcsa oldalirányú kinövésekkel: Microprose főhadiszállás.

A bal gombbal ezeket jelölhetjük ki, így további információkat tudva meg felőlük. Ha esetleg az egér mutatója közelében több lehetséges cél is volt, akkor természetesen válogathatunk. Ellenfelünk bázisairól, **WAYPOINT**-okról és **TERROR SITE**-okról csak a nevet és a számot kapjuk meg, a többi esetében más érdekes infót is (ugye nehéz volt nem észrevenni, hogy egész Közép-Európából csak Budapestet írja ki? Érthető, mert azért Berlin után itt a legnépesebb, mégis, inkább vigasztal a *Syndicate* szörnyűségei után, ahol szeretett Hungáriánk fel volt osztva Csehszlovákia és Románia között).

UFO: Abban az esetben, ha van hiperhullám-dekóderünk, mindent, ha nincs, csak az első négy adatot kapjuk meg:
SIZE: Mérete. Ettől függ, hogy mennyire veszélyes ellenfél, és valamennyire funkcióját is befolyásolja. Lehet nagyon kicsi (**VERY SMALL**, 3 méteres

klasszikus csészealj), kicsi (**SMALL**, 9 m), közepes (**MEDIUM**, 16 méteres, egyszintes), nagy és nagyon nagy (**VERY LARGE**, 30 méter és 3 szint).

ALTITUDE: Magasság, ha **GROUND**, akkor a földön fekszik.

HEADING: Merre megy, égtájaknak megfelelően. Ha üldözőbe akarjuk venni, nagyon fontos.

SPEED: Sebesség, a **HEADING**-gel együtt fontos információkat tartalmaz.

CRAFT TYPE: Lehet felderítő (**SCOUT**) és csatahajó (**BATTLESHIP**). Nekünk csatahajó csak nagyon nagy méretben jött, a felderítőnek volt kicsi, közepes és nagy változata is.

RACE: Milyen faj van a fedélzeten. Fontos lehet, ha már éppen ki akarjuk kutatni a pszionikát.

MISSION: Mi a feladata. A csatahajóknak csak **RETALIATION** szokott lenni, azaz megtámadják bázisainkat, a felderítőknek **HARVEST** (ekkor elemelnek pár embert, marhát vagy amit ízletesnek látnak), **RESEARCH** (kutatás), **BASE** (igyekeznek a saját bázisukra, nem árt követni, mert leszállóhelyének közelében rálelhetünk bűnbarlangjukra), **SUPPLY** (utánpótlást visznek), **INFILTRATION** (kekeckednek a környéken), **ABDUCTION** (idegen foglyok kiszöktetése bázisunkról), **TERROR** (hamarosan lesz egy új **TERROR SITE**).

ZONE: Hova is szól a jegyük.

Bázisunk: Ugyanaz jön elő, mint az **INTERCEPTION** menünél, de csak azok közül a hajók közül válogathatunk, amiknek a bázisa az éppen kiválasztott. A **CRAFT STATUS** a repülő—űrhajó készenléti állapotát mutatja: **READY** esetében indíthatjuk csak elfogásra, **REFUELLING** (tankolás), **REARMING** (fegyverzet újratöltése), **REPAIRING** (javítás) visszajelzése esetén csak hosszabb-rövidebb idő múlva. A javítás általában a hosszabb, a többi a rövidebb. **BASE** mellett a hangárjának helyét mutatja meg, a **WEAPONS-CREW-HWP**-nél pedig perjelek után a repülő fegyverzetének számát-legénységét-csapatsegítő tankokat írja ki.

Hajónk: A név alatt a **STATUS**, azaz mit is csinál éppen.

INTERCEPTING: Üldöz egy ufót.

RETURNING TO BASE: Megy vissza a bázisunkra.

PATROLLING: Egy helyszín körül röpköd, így lehet felfedezni az ellenséges bázisokat is.

DESTINATION: Az utána megadott célpontra tart, ami lehet egy **WAYPOINT**, egy idegen bázis, egy leszállt-lezuhant idegen hajó vagy egy **TERROR SITE**. Ha **WAYPOINT** és odaér, azonnal beugrik egy menü, hogy őrködjön-e ott, vagy inkább menjen haza. A **SPEED** és **MAX SPEED** akkor nem ugyanaz, ha éppen őrjáratozik, leszálláshoz készül vagy a követendő ufó elég lassú. Ha a **FUEL 0** százalékot mutat és a hajó még messze van a bázistól, nem kell megijedni, ez pont annyit naftát jelent, amennyi a visszatéréshez még kell. A **DAMAGE** a hajó sérültségének fokát fejezi ki, a **WEAPON** felirat(ok) alatt (ha van) fegyvereinek fajtáját, és a lőszer mennyiségét. Legalul a **SELECT NEW TARGET**-tel választhatunk neki új célpontot.

A jobb oldalon legfelül a bázisoknál már ismertetett **INTERCEPTION**, csakhogy innen az összes hajót el lehet indítani, bázistól függetlenül.

A **BASES** menü messze a legkiterjedtebb, pár sorral többet kell rászánnunk. Baloldalt megjelenik az éppen kiválasztott bázisunk, ami egy 6x6 mezőből álló tér. Itt lehet megnézni, hogy milyen épületekből áll, milyenek vannak építés alatt. Az épület nevét a jobb felső sarokban írja ki a gép, funkciójukat meg mi írjuk le pár sorral alább. Ha bal gombbal rájuk clickelünk, és az épület nincs használatban, valamint nem izolál el részeket az **ACCES LIFT**-től, szétszerelhetjük. Fontos figyelni arra, hogy a program csak **már meglévő** épületek mellé enged újabbakat építeni, és minden épületnek valamilyen módon kapcsolatban kell állnia a már említett központi lifttel. A következő fajta épületekkel találkozhatunk:

ACCES LIFT: A legfontosabb, központi épület, amit minden bázison legelőször kell letenni. A későbbiekben más szerepe nem lesz.

LAB., WORKSHOP, PSIONIC LAB.: Ezek az épületek biztosítanak helyet a tudósoknak kutatáshoz, mérnököknek a kikutatott eszközök megalkotásához és a katonák pszionikai betanításához. A **PSIONIC LAB**-on kívül amelyik tizet, mindegyik ötven helyet biztosít, persze azt figyelembe kell venni, hogy a **WORKSHOP**-okban elég tekintélyes helyigénye lehet a megépítendő tárgyaknak is. Mindegyik elég lassan épül meg, jó előre gondoskodjunk róluk.

Védelmek: A **DEFENCES** és a két **SHIELD** tartozik ide. Mindegyik bizonyos védelmet nyújt az idegenek bázisainkra irányult támadásai ellen. Ha valaki szereti a rizikót, mindegyiket megspórolhatja, de azért a bugban nem lehet mindig bízni, hiszen ha minden esetben előjönne, *Microprosék* rég kijavították volna. A **DEFENCES**-eknek több fajtája van, hatékonysági sorrendben:

rakéta (**MISS**)

lézer, plazma és fúzióbombás (**FUSION BOMB**).

Nemcsak találati esélyük növekszik, de a még területre kerülő védelmi érték is. Rizikós dolog azonnal lebontani az egész védelmi rendszert, ha valami újat találtak ki okos koponyáink, mert kivétel nélkül hosszú időbe telik egy védőrendszer megépítése. **GRAV SHIELD**-et ha tehetjük, építsünk veszélyeztetett bázisaink közelébe, mivel megduplázzák a védelmi rendszerek hatékonyságát, és kétszer lőhetünk a támadó ufóra, mielőtt leszállna (feltéve, hogy időközben nem pusztítottuk el). A **MIND SHIELD** használatával a támadások gyakoriságát csökkentjük, ugyanis az idegenek bázisainkat az emberi agyhullámok alapján követik nyomon. Ez persze úgy lenne ésszerű, ha minden ezután építendő és még fel nem fedezett bázisunkra raknánk egy ilyet.

Raktárak: **GENERAL STORE, LIVING QUARTER, HANGAR, ALIEN CONTAINMENT, HANGAR**. Számos **GENERAL STORE** építésére lehet még szükség, de szerencsére röpke tíz nap alatt építhetünk egy újat. Nézzük meg a már meglévő raktárjainkat, és ha mindegyikre azt írja ki, hogy *FACILITY IN USE*, ideje lenne egy újat építeni, sok kényelmetlenség elkerülése végett (szállítások, csapatfelszerelés, eladások lehetetlenné tétele). A másik gyakori elem a **LIVING QUARTER** lesz, hiszen erre minden katonának, tudósnak, mérnöknek szüksége van. Egy ilyenbe ötven figura fér be. Az **ALIEN CONTAINMENT** az a hely, ahol az élve elfogott ufonauták kerülnek, későbbi kihallgatás—kutatás céljából. Egy ilyenbe tíz is elfér, tehát az egész játékban elég lesz egy is, de azt tegyük egy jobban védett bázisba, mert az **ALIEN ABDUCTION** küldetéseket is nekik kell visszaverniök. A **HANGAR** pedig hajóink tárolási helye, és a hajókat még **GENERAL STORE**-okba se lehet rakni, tehát ha akarunk egy újat bérelni—építeni, kell egy üres hangár. Sajnos a többitől eltérően négy mezőt is elfoglal.

Felderítés: **SMALL** és **LARGE RADAR**, **HYPER-WAVE DECODER**. A radarokról már az indulási helyzetnél beszéltünk. A hiperhullám-dekóder segítségével az adott bázis radarjai által észrevett ufókról teljes, nyolcpontos információt kapunk, amit már szintén leírtunk.

Az építési területtől jobbra, a jelenlegi pénzünk alatt van a lehetséges nyolc bázisunk térképe. Itt váltogathatunk köztük, és innen is láthatjuk, hogy az ottani építkezések mennyire előrehaladott állapotban vannak (a piros kocka építkezést mutat).

BUILD NEW BASE-zel döntünk úgy, hogy még egy bázist létrehozunk, feltéve, hogy még nem léptük túl a nyolcas limitet. Meg kell adni a helyszínt, és ki kell fizetni a helyszíntől függő díjat. A legolcsóbb Dél-Afrika, ahova csak $550.000-t kell invesztálnunk, a legdrágább pedig Európa, az egymilliós díjával.

BASE INFO MENÜ

A **BASE INFO** menüpont bázisaink fontos adatait közli, igaz, nekünk csak jóval a játék végigjátszása után jutott eszünkbe, hogy ezt még nem is ismerjük. A **PERSONNEL** sor alatt munka nélkül álló; összes katonáink, tudósaink, mérnökeink számát tudhatjuk meg, alatta a **SPACE**-nél a használatban lévő: kihasználatlan helyeket emberek, raktárak, hangárak, laborok és **WORKSHOP**-ok tekintetében. Ez alatt védelmünk erősségét pontozza, majd jelzési képességeinket hosszú-, rövidtávra és hiperhullám dekóderre hangszerelve. A kép legalján, a monitor tokja fölött, a **TRANSFERS**-ben szállítás alatt álló dolgaink, **STORES**-ben a raktárakban tárolt cuccaink vannak, a **MONTHLY COST**-ban pedig a bázis fenntartási költsége, a személyzet fizetése (legdrágábbak a profok, legolcsóbbak a katonák) és az esetleges gépbérleti díj (csak **SKYRANGER** vagy **INTERCEPTOR**-oknál, a többi az teljesen egyedül a mienk) havi összegét veti latba bevételünkkel.



A **SOLDIERS** részben zsoldosainkkal ismerkedhetünk meg, nevüket, rangjukat és azt írja ki, hogy melyik géphez vannak beosztva. Ha rájuk clickelünk, előugrik a tulajdonságaikat firtató menü, aminek fontossága a csatákban kerül előtérbe. Akár más nevet is adhatunk nekik, ha ez nem tetszene, csak rá kell kattannunk arra a nagy, nevüket jelző téglalapra. A tulajdonságokon kívül a felöltött páncélját és katonai pályafutását is megszemlélhetjük. Ez magaban foglalja, hogy hány ET-t ölt meg és hány

küldetésben vett részt. Egyébként ha valamelyik csatában megsérült, de nem volt ideje meghalni, mert pl. addigra a küldetésnek vége lett, és visszaértünk a bázisra, akkor gyógyulása alatt nem lehet hajóra küldeni, **WOUNDED** jelző mellett vigyorog a betegszoba szúnyoghálós ablakán keresztül.

A tulajdonságok:

TU: **TURN UNITS**, azaz mennyit tud mozogni egy kör alatt. Az, hogy mennyit tud lőni egy körben, ettől kevésbé függ, mert a fegyverek sebességét százalékban méri először, tehát ha a TU-ja 120, a lézerpuska elsütése a szokásos 13-15 helyett 30-ba fog kerülni. Mégis, mozgás és pszionika szempontjából fontos, ugyanis a **PSI-AMP** mindenkinél 25 TU-ba kerül.

ENERGY: A mozgás a felszerelés súlyától függően eléggé kifárasztathatja a katonát. Ha ez elfogy, nem tud a körben többet lépni, hiába van még TU-ja. **STIMULANT** használata a **MEDI-KIT**-ben segíthet ezen is. Egy lépés 2 energiaegység.

HEALTH: Ha elfogy, belepusztulunk. Végzetes sebek esetén körönként fogyhat. A **MEDI-KIT HEALING** funkciója gyógyíthatja.

FATAL WOUNDS: Nem végzetes, de jól célzott lövések eredménye lehet. Nem csak a **HEALTH**-t fogyasztja ellátás hiányában körönként, hanem jópár más képességet is. Szintén a **MEDI-KIT HEALING** mentheti meg a karaktert (használatát lásd ott).

BRAVERY: Bátorság, ettől függ, hogy milyen könnyen esik kevésbé befolyásolható lelkiállapotba, milyen valószínűséggel fog morálja fogyni. Nulla morál esetében egy kis bátorság visszanyerésének képességét is mutatja. Valószínűleg a pszionikus támadások legyűrésében is ennek van szerepe a játékban.

MORALE: Fogyhat, ha sebződik a karakter, ha sok emberünk hal meg. Ha 0, pánikba esik, azaz nem csinálhat semmit a körben. Minden lénynek és embernek alapban 100.

REACTIONS: Fontos, hogy ha a karakterrel úgy fejeztük be a kört, hogy lőjjön, ha meglát egy ellenfelet, elég jó-e a reflexe a parancs teljesítéséhez. Rosszabbik esetben teljesen mindegy, hogy hagytunk-e neki egy kis TU-t még az őrködéshez.

FIRING ACC: Célzás pontossága, magáért beszél. Ennek kell százalékát venni a fegyver esetében, és ezt még módosítja a célpont távolsága, láthatósága is.

THROWING ACC: Hajítási pontosság.

STR: Kézicsata esetén az ütés mértéke. Csak az elektromos kábítórúdnál lesz szerepe, mert aki puszta kézzel nekiáll csépelni egy plazmával felfegyverzett ufonautát, annak gratulálunk. Feltéve, hogy odaér, és közben nem lyuggatja szitává.

PSIONIC STR: A játék végefele kikutathatjuk a pszionika harcban használatát, és ha pár katonát megfelelően kiképzünk, megjelenik ez a két tulajdonság is. Hogy mi a különbség a **STR** és **SKILL** között, nem nagyon tűnt fel, mert **PSI-AMP** használata esetén egyik sem fogyott, és azt, hogy támadás esetén melyiket használja, nem nagyon lehet kideríteni.

ARMOUR: Több fajtája van, elől, baloldalt, jobboldalt, hátul és felül. Még a páncélnélkülieknek is van valamennyi védelme.

EQUIP CRAFT

Először egy már ismertetett kép jön elő, majd itt is megnézhetjük a felszerelt fegyvereket, az üzemanyag mennyiségét, a sérülés mértékét, és az esetlegesen felpakolt legénységet felszerelésükkel és HWP-jükkel együtt. A **CREW**-nál lehet zsoldosokat pakolni a gépekre, a **SPACE AVAILABLE**-tól függően. Egy katona egy helyet foglal el. A listán a színek is jelentéssel bírnak: a fehér, hogy ezen a gépen szolgál, a lila, hogy más gépen, a kék pedig azt, hogy szabad. Az **EQUIPMENT** már nagyobb jelentőséggel bír. Baloldalt a raktárakban szabadon álló fegyverek és HWP-k állnak, a jobboldalon pedig amik a gépben vannak, tehát amit a katonát megkapnak, ha landolnak. Itt lehet a HWP-ket is bepakolni, csak tartsuk szem előtt, hogy mindegyik hajónál meg van adva a maximum elcipelhető HWP, és ezen kívül minden HWP négy helyet foglal el. A **LIGHTNING** csapatszállító hajó pl. egy tankot sem vihet. Mindig nagyon ügyeljünk arra, hogy elegendő munició legyen legalább egy újratöltéshez. Az **ARMOUR** részben lehet feladni a katonákra a megfelelő páncélt (ha van).

BUILD FACILITIES

Kapunk egy hosszú listát az építhető blokkokról, majd egyet kiválasztva el kell helyeznünk. Eközben azt is megtudhatjuk, hogy mennyi pénzbe és mennyi időbe kerül a megépítésük és mennyibe a fenntartásuk. A számokkal jelzett épületek a bal mezőben mindig még nem kész blokkokat jelentenek, a szám pedig a megépítéshez még hátralevő időt.

RESEARCH

Ez a kutatás. Elég fontos szerepe lesz a játékban, kb. mint a többi hasonló játékban. A szabad kutató mellett az összes kutató, alatta pedig a szabad laborhely található. Kiírja az éppen kutatás alatt álló témákat, mellettük a rászánt tudósokat, s legutoljára a kutatás előrehaladottságának állapotát. Az **UNKNOWN** elég hamar átválthat **POOR**-ra, és ha már mindjárt kész, az **EXCELLENT**-tel jelzi. Ha itt egy folyamatban lévő kutatásra ráclickelünk, elvehetünk vagy hozzárendelhetünk még tudósokat. Ugyanezt a menüt kapjuk, ha új kutatást akarunk kezdeni, és ennek érdekében a **NEW PROJECT**-re clickeltünk.

MANUFACTURE

Mérnökeink segítségével nekünk kell megtermelnünk az újonnan feltalált eszközöket, ugyanis ezek nem kaphatók. Itt a kutatók helyett a szabad és összes mérnököket jelzi, sőt, pluszban a jelenlegi pénzünket. Alatta az éppen gyártás alatt lévő eszközök neve, már megtermelt mennyisége, összesen megtermelendő mennyisége, megtermelt egységenkénti költsége és még hátralévő termelési idejét jelzi, nap—órában. **NEW PRODUCTION** esetén azt is megtudhatjuk, hogy egy eszköz elkészítéséhez hány mérnöki órára lesz szükség. Egy mérnöki óra az a munka, amit egy mérnök, egy óra alatt tud csinálni, mértékegysége a **CoV**. Természetesen egy **CoV**-ba csak a termelési értéknek számító tevékenységet számoljuk. Mellesleg tudja valaki, hogy minek ugyanannyi mérnök a legyártáshoz, ha már előzőleg termeltek ilyeneket? A feláldozott termelési helyeknél a termelendő eszközök által igényelt terület levonandó.



TRANSFER

Másik bázisainkra innen küldhetünk át anyagokat, feltéve, hogy ott van elég raktárhely. Időbe és pénzbe kerül a szállítás.

PURCHASE—RECRUIT

Főleg eleinte szükségünk lehet olyan dolgokra, amiket a Földön is előállítanak, pl. pisztolyok, puskák, galambok. Itt rendelhetjük meg **INTERCEPTOR** és **SKYRANGER** gépek kibérlését is, de amire később is szükségünk lesz: innen fogadhatunk fel tudósokat, mérnököket, katonákat. Míg a megrendelt áru beérkezik, arra is kell egy kicsit várni.

SELL—SACK

Fő bevételi forrásunk, itt adhatjuk el a felesleges zsákmányt, vagy általunk termelt árukat, feltéve, hogy a raktárunkban vannak. Itt kapunk lehetőséget arra is, hogy szépen kirúgjuk egy-két alkalmazottunkat, amiért persze pénzt nem kapunk. A többivel ellentétben a pénzt azonnal megkapjuk, a tárgyak—emberek meg azonnal eltűnnek.

Ennyit a **BASE** menüről, nézzük a **GRAPH**-ot.

GRAPH MENÜ

Sok unalmas grafikon tanulmányozásával hízhat szivárványhártyánk, bár néhány hasznos dolgot is innen nézhetünk meg. Az első két ikonnal az ufók területi és országonkénti tevékenységük alakulását követhetjük nyomon, utána ugyanez csak az **Xcom**-mal, majd a bevételeink megoszlását és végül az üzleti helyzetünket vizsgálhatjuk A **SCORE** a pontszám, mínusz is lehet.

UFOPAEDIA: Alatta sok érdekes ábra és szöveg bukkan fel, feltéve, hogy már eleget játszottunk a programmal és tudósaink eleget kutakodtak. Az **OPTIONS**-ben lehet menteni, tölteni és új gamét kezdeni.

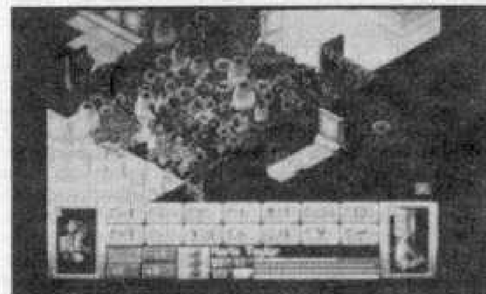
FUNDINGS: Ugyanazt a menüt hozza elő, amit minden hó végén megkapunk. Itt tudhatjuk meg, hogy összeségében és külön-külön melyik ország mennyire van megelégedve munkánkkal. Ha nagyon ügyesek voltunk, egy *KEEP UP THE GOOD WORK!* tudatja ezt velünk, ha kevésbé, akkor sima *SATISFIED*. Baj van, ha már *DISSATISFIED*, pláne, ha *RISK TERMINATION OF PROJECT*. Ekkor már nagyon ki kell tennünk magunkért a következő hónapban, különben gémóver. Az utóbbit hanyagságunk és ügyetlenségünk is kiválthatja, sőt, ha pénzünk 2.000.000 alá csökken mínuszban, tehát ennyi adósságunk van, akkor is felszólítanak minket, hogy jobb lenne rendezni az anyagiakat, mert ekkora adósságot nem szívesen vállalnak. Az országok egyéni véleményét is hasonló szavak jellemzik, ha valaki **HAPPY**, akkor megnövelte bevételünket, ha **UNHAPPY**, csökkentette, és a legrosszabb, ha az egészből kiszállt.

Legalul, a dátum és idő alatt a Földet jelölő gömböt forgathatjuk, zoomolhatjuk. A játékban egyébként mindig telik az idő ha a főképernyőn vagyunk. Sok menüpontban előjön =5 **SEC**-cel végződő választási lehetőség, ekkor az időt automatikusan átváltja min. gyorsaságra, az 5 másodpercesre.

Olyan esetekben, ha repülőnk eléri a repülő ufót, légicsatára lesz lehetőségünk, ha pedig bázisokat, landolt vagy lezuhant ufókat, és vannak katonák a gépen, földi csatára.

A légicsata a következő módon folyik le:

Baloldalt a csatatér és infók, jobboldalt támadási parancsok. A jobb felső parancs a **STAND OFF**, azaz amikor csak követi az ufót. Ilyen esetben be lehet kapcsolni a **MINIMIZE** módot, amikor is a főképernyő bal felső sarkában megjelenik gépünk és száma, ahonnan bármikor elő tudjuk ugrasztani, ha úgy döntünk, hogy most pedig belelövünk a kutya marslakóba. Három támadási mód van, a **CAUTIOUS**, **STANDARD** és **AGGRESSIVE**. Az a sebesség változik, amivel megközelítjük a hajót, és amilyen gyakran lövünk az ellenfélre. **AGGRESSIVE** esetében teljes gőzzel, sípolva és vérben forgó szélvédővel rontunk neki a legnagyobbnak is, és amint újratöltődik egy fegyver, azonnal elpuffantjuk. **DISENGAGING**-gel megpróbálunk a lehető leggyorsabban elszakadni a nemkívánatos ellenféltől, alatta pedig a repülő csészealjak távlati képében gyönyörködhetünk. Ezek mellett a mi gépünk képe, és sérülésének mértéke (mindig először az orra sérül meg, és így megy egészen a hajtóművig). A jobb rész bal sarkában pedig a két hajó távolsága. A jobbik oldalon a legfontosabb az a két csík, ami fegyvereink hatótávolságát mutatja. Még egy utolsó megjegyzés a légicsatákhoz, pontosabban a hajók elindításához: a program sajnos nem veszi figyelembe a gép elindításakor az úticélt, így a kicsit korábban elindított gyors gépünk először megkerüli a Földet, és utána száll csak rá a szomszéd házra indított ufóra. Csata közben és végén legalul szöveggel is egy keveset, ha *UFO IS DISENGAGING*, kapcsoljunk agresszív támadásra (feltéve, hogy már nem abban vagyunk) vagy **STANDOFF—MINIMIZE**-ra. Az *UFO RETURNS FIRE* felirat értelmének kitalálása azért sem nehéz, mert ilyenkor elkezd pirosodni a hajónk ábrája. Ha **UFO CRASH LANDS**, mehetünk csapatokkal hullákat és még élő ufonautákat bányászni, ha **UFO IS DESTROYED**, akkor a füstön kívül nem sok minden maradt belőle.



Nézzük a földi harcokat!

Legelőször is normálisan el kell rendezni a katonák közt a felszerelést, mert ezt leggyakrabban nem túl jól teszi meg a gép. Itt ajánlott betölteni a **BLASTER LAUNCHER**-eket, mert a többi esetében automatikusan megteszi ezt helyettünk az abakusz. Később ugyanezt a képet a tárgylistánál lehet előhívni, de nem lenne jobb, ha most részleteznénk?

A fickók képét befolyásolja a rajtuk lévő páncél is. Nem kell megijedni, a **POWER SUIT** ugyanúgy néz ki, mint a **FLYING**, csak éppen nem tudunk vele repülni. Amint látható kiló helyre fér cucc, de azért legyünk óvatosak, és csak a legszükségesebbekkel szereljük fel embereinket, különben kevesebb lesz a TU-juk **(Mi ez, MALÉV szlogen? — CoVboy)**. Egyébként itt nyugodtan hagyhatunk a **GROUND**-on fegyvereket, mert ami a hajóban marad, azt nem kell a küldetés befejezése előtt összeszedni. Ha néhány fegyverhez nincs már lőszer, azokat automatikusan a **GROUND**-ra teszi. A puska és belőle kifele mutató téglalap a fegyverbe való lőszer kivételét jelenti, feltéve, hogy mindkét keze szabad a figurának. Egyikbe kerül a fegyver, másikba a lőszer. A fegyverben lévő lőszert akkor írja ki, ha kezünkbe (nyílra) vesszük, a jobboldalon. Ha nem ír ki semmit, elfogyott belőle a lőszer. Lézer esetében nem kell megijedni, ez munícióementes; a különböző vetők (rakéta-, fúzióbomba-, kábítóbomba-) esetében pedig *csakazértis* kiír egy nullát. Minden eszközt használat céljából kézbe kell venni, és erre figyeljünk, mert értékes időbe telik. Ha készen vagyunk, kattantsunk egy embereset az OK feliratra.

Nagyon érdekes a megjelenő alsó sor. A két oldalán a két kézben lévő fegyverek vannak (nincs olyan, hogy kétkezes fegyver, tehát mindegyikbe tehetünk valamit, csak éppen a súlya fog zavarni), azokra clickelve a fegyvert süthetjük el, vagy ha más van ott, akkor azt a tárgyat használhatjuk:

...SHOT: Van **AIMED**, **SNAP** és **AUTO**. Az **AIMED** segítségével több idő alatt jobban célzunk, egy lövésnyit, a **SNAP**-pel egy gyors lövést, az **AUTO**-val meg három gyors lövést adunk le, kevesebb találati eséllyel. Azt, hogy melyik fegyvert és mire érdemes használni, majd a tárgyak részletesebb vizsgálatánál elmondjuk. HWP-nél szinte sose használjunk **AIMED**-et, mert azért a plusz kilenc találati százalékért az a 30 TU túl sok. Az **AUTO**-t is csak nagyon közeli ellenfélnél próbáljuk, mert találati esélye elég gyenge.

LAUNCH MISSILE: Rakéta- és atombombavetők esetében csak ezt lehet választani. Valójában egy **AIMED SHOT**, csak arra van lehetőség.

PRIME GRENADE: Időigényes gránát-kibiztosítás. Huszonhárom körig előre beállíthatjuk a robbanását. Csak ezután dobjuk el.

USE...: Az adott eszköz használata. Ez lehet **MEDI-KIT**, **SCANNER**, **MIND PROBE**.

PANIC UNIT és **MIND CONTROL**: **PSI-AMP** esetében a választható pszionikus támadási módok.

THROW: A kezünkben lévő eszköz elhajítása. Gránátok esetében is ezzel indítjuk el őket gyilkos pályájukon, és a visszaszámlálás (ha van) is csak attól kezdődik, hogy földet ért.

A kettő közötti 18 ikon jelentése a következő:

Zöld mezőben nyíl: A figura addig léphet, amig van TU-ja, semmit nem akarunk vele kezdeni, azaz nem fog őrködni és arrajáró ufonautákra lövöldözni.

Piros mezőben lövő figura, egy golyó közel: Annyi időt automatice lefoglal, hogy még tudjunk egyet lőni. Ha nem is ebben a körben, de a körök között **SNAP SHOT** stílusban elereszt egyet, feltéve, hogy szükség lesz rá.

Piros mezőben figura távoli golyó: Mint feljebb, csak **AIMED SHOT**.

Piros mezőben figura, három golyó: Mint feljebb, csak **AUTO SHOT**.

Figura fel—le: Ha tudunk repülni (**FLYING SUIT**) vagy liften állunk, ennek segítségével mehetünk fel—le azzal a figurával.

Létra fel—le: A nézet szintjét váltogatjuk. Ha egy ellenfél—emberünk más szinten van, nem láthatjuk és lőhetjük, hacsak nem váltjuk a nézet szintjét.

Rácsozott négyzet: Térkép. Új kép ugrik elő. Itt is kell nézeti szintet váltogatni, és itt is a létrákkal lehet. A sárga foltok a mi embereinket jelzik, a narancsosabb sárgák szintén, csak ezek a tankjainkat, a kékebbek pedig az ellenfelet, feltéve, hogy ugyanazon a nézeti szinten vagyunk. A fekete és alig látszódó helyszíneket kevésbé ismerjük még, nem nagyon mászott arrafelé emberünk—tankünk. A jobboldalon a nézeti szintet írja ki.

Figura—térdelő figura: Bizonyos idő rááldozásával megnövelhetjük lövési, és csökkenthetjük eltalálási esélyünket azzal a figurával.

Sima álló figura: Tárgylista, lásd a földi csatarész megkezdése.

Figura négy nyíl között: A jelenleg kiválasztott fickónkat középre teszi.

Figura, nyílfej, figura: Váltunk másik emberünkre, általában a legközelebbire.

Figura, teljes nyíl, figura: Ezzel is váltunk, de hadd említsük meg mégegyszer, amit már leírtunk, hogy ezután erre a fickóra nem fog már váltani, hacsak nem jelöljük ki a nagyképernyőn.

Sík jelzése, mellette szám: Ha kettes, akkor mindent úgy fogunk látni, mintha 3. szinten lennénk, azaz mindennek van teteje! Ekkor hiába váltogatunk a nézeti szintváltások között, nem érünk vele semmit. Az egyes szám a normális állapotot jelzi.

Kérdőjel: Opciók. A scrollok sebességét és módját (**TRIGGER**: le kell nyomni egér gombját a scrollozáshoz, **AUTO**: nem), a mozgások és lövések sebességét állítgathatjuk, valamint itt menthetjük ki az állást. Enélkül az állásmentési lehetőség nélkül messze nehezebb lenne a program, de szerencsére most jó kedve volt a programtervező bácsiknak. A 6 a leggyorsabb, de scroll esetén ez a finomságán is ront.

Áthúzott karika: Kör vége, jöjjenek a gonoszok **(Hívtatok? — CoVboy)**. Ha már nincs több, akkor is ezt kell lenyomni, és így vége a csatának.

Repülőbe mutató nyíl: **ABORT MISSION**, küldetés vége. Ha az ún. **EXIT AREA**-kon belül nincs egy emberünk sem, akkor a gépen kívül minden odaveszett, majdnem ugyanaz, mintha megölnének az ufonauták. Ezek az **EXIT AREA**-k a saját szállítógépjeink, a bázisokon pedig a zöld mezők (kivéve a saját bázisaikon, ahol ilyen nincs). Ha mindenkit meg tudtunk menteni, akkor csak idő- és esetleg lőszerpazarlásnak volt az egész. Olyan is lesz, hogy a csapatunknak meg kell keresnie a zöld mezős **EXIT AREA**-t, és úgy fog folytatódni a küldetés.

A nagyobbik képernyőn aktív emberünket egy felülről lefelé mutató sárga nyíl jelzi. Ha onnan elmozdítjuk az egeret, egy piros, kitöltetlen hasáb jelenik meg. Ha most ballal kattantunk, az emberke elindulna arrafelé, és amig van szabad TU-ja, bandukol. Jobb gomb lenyomása esetén arrafelé fordul, ha van még rá ideje, felfelé—lefelé nem kell forgolódni. A piros hasáb alatt esetleg megjelenő kék szaggatott azt mutatja, hogy amerre mutatunk, alatta nincs szilárd felület, valamint nem a nulladik szinten van. Ha másik szintre akarjuk, hogy átmenjen a figura, mint most van (pl. lépcső vagy repülünk), előtte a létrákkal váltani kell. Ha ez a hasáb sárgán villog, ellenfélre, saját emberre vagy civilre mutatunk, tehát célozható pontra. Ha saját emberünk, akkor bal gombot nyomva át is vált rá, a többi esetben csak elindul arrafelé az éppen aktív tag. Ez a hasáb még célzások esetén is változik, pl. **MIND PROBE** és pszionikánál egy tipikus földönkívüli fej díszíti villogó fülekkel, célzás esetén egy sárga—piros célkereszt (sárga ha élő célpontra mutatunk).

A piros mezők már említettük, hogy liftek, pontosabban antigrav-mezők. Ahol ezek a mezők függőlegesen csíkozva vannak, ott lehet felfelé menni.

Megosztanánk az egyes TU költségeket a mozgás és tárgylistabeli rakodás esetén. A tárgylistás pakolásnál csak kábéra adjuk az értékeket, hogy mindenki tudjon viszonyítani, mert pl. nem ugyanannyi a TU-szükséglet ha kézből vállra, mintha vállról kézre tennénk valamit. Minden arra vonatkozik, amikor kézből teszünk valamit valahova: lábra 6, másik kézbe 4, övbe 4, föld-

re 2, zsákba 14, vállra 10. Mozgás: fordulás 45 fokot 1, tiszta terepen lépés 4, alacsony fű 5, magas fűbokor 6, lépcső 12, ajtónyitás lépéssel 12, zsilipnyitás lépéssel 8, fel—le repülés 11.
Még magyarázni szeretnénk valamit a kutatásokról és a feltalálható felszerelési tárgyakról:

A fegyverekről egy kis hatékonysági útmutatót csináltunk. Célzott lövések esetében a legpontosabb, sebzés és sebességet is beleszámítva legjobb a **HEAVY PLASMA**, utána a **LASER RIFLE**, majd a **ROCKET LAUNCHER**. Gyorsaság szempontjából a pálmát ugyan a sima pisztoly viszi (18%), ám ha megfelelő sebzést is kívánunk mellé, és a gyorsaság is fontosabb, a **PLASMA RIFLE** a nyerő, nem sokkal utána a **HEAVY PLASMA** (szóval ez elég hasznos), de a lézerpuska, lézerpisztoly és a nehézágyú sem nyúl.
Érdekes gyilkolási eszköz a **BLASTER LAUNCHER** is, ami negyedjátékmezőnyi robbanásán kívül még programozható hajtóművekkel is rendelkezik, akár 9 iránypont befogadására is képes, szintek között mozoghat, sarkon befordul, stb. Igazán csodálatos, és ezt csak az érezheti át, aki már látta, hogyan nyafognak a kis görcs ufonauták az atomrobbanás következtében. Az irányítási lehetőség meg rengeteg időt spórolhat. Ugyanígy természetesen az ebből készített HWP is rendelkezik ezekkel a jó tulajdonságokkal. Hátránynak esetleg azt lehet nevezni, hogy lövésenként után kell tölteni, és természetesen ugyanúgy a saját embereinkre is veszélyes. Ha ennyi **WAYPOINT** elég, és indítani kellene a rakétát, kattintsunk a jobb felső sarokba, ha meg egy **WAYPOINT**-ot ki kellene törölni, jobb gombbal klikkantsunk az unszimpatikusan számozott célkeresztre.
Szemfüles embereknek feltűnhet, hogy többféle lőszer való a **HEAVY CANNON**-ba és az **AUTO CANNON**-ba. Az **ARMOUR PIERCING — AP**, azaz páncéltörő lövedékek nem robbanak túl nagyot, de ez a legolcsóbb. A játékban még a normál pisztolyt is ilyennel töltik, ami azért eléggé furcsa. A **HIGHLY EXPLOSIVE — HE** a robbanótöltet, az **INCENDIERY** meg a kisebb robbanás után tüzet is csihol. Rakétavetőhöz is van egy ilyen töltet, a másik kettő, normálisan robbanó csak robbanóerejében különbözik egymástól. Plazma- és atomfegyverekbe csak egyféle töltet tehető.

A **MEDI-KIT**-nek háromféle működési módja van. Használatához egy egészséges karakterrel oda kell fordulni a beteg—sérült taghoz, ha elájult, akkor föléállni, és **USE MEDI-KIT**. Megjelenik egy ember, mellette három gomb. Az ember pirosan villogó része halálos sebet kapott, legelőször ezt jelöljük ki (tehát ha a törzse piros, akkor arra click), majd **HEALING**. Egy használattól egy sebet meggyógyít, max 10 használatra van lehetőség egy medi-kittel. A **STIMULANT** az energiát viszi fel maxra, illetve elkábult embereket visszahoz. A **PAIN KILLER** a morált teszi vissza annyival, amennyi hiányzik a **HEALTH**-ből.

Egy **PSI-AMP**-ra és pszionikusan képzett karakterre lesz csak szükségünk pszionikus támadásokhoz. A két mód közül a **PANIC UNIT** az ellenfél morálját csökkenti, a **MIND CONTROL** pedig átveszi az irányítást a figura felett, csakhogy ez nekünk még nem nagyon volt sikeres. Ne feledjük, ugyanezt az ellenfél is művelheti és műveli is velünk.

A **MIND PROBE** segítségével teljes listát kaphatunk ellenfelünk tulajdonságairól, a **SCANNER** segítségével pedig egy közeli, de sötétben—takarásban mozgó ellenfelet mutat meg. Az utóbbi eszköznek hasznát még sosem vettük, mert elég rövid hatótávú.

A repülők és űrhajók fegyverének kiválasztása nagyobb gondot okozhat. A két rakétafajta ugyan elavult, elásni azért mégse ássuk el őket. A **STINGRAY** hatótávja kicsit hosszabb ugyan, mint a lézeré, de jóval lassabb és pontatlanabb is. Az **AVALANCHE** (aminek, mivel rakéta és nem radar, semmi köze nincs a **TARGET LOST**-hoz) ennél pontosabb, és nagyon jó hosszú távra, mégis lassúsága miatt csak esetleg lézer mellé ajánljuk távolsági fegyvernek. A **CANNON** szükséges a lézer kitalálásáig, de túl sokat ne várjunk tőle, és amint lehet, cseréljük le legalább melegebb sugarakra. A **PLASMA BEAM** talán a legvégéig használatban maradhat, hiszen ha egy icipicit lassú is, de erős, pontos és szép messzire elvisz. Ha kettő van belőle felszerelve, a legtöbb űrhajóval el tudunk bánni, feltéve, hogy **AVENGER**-ben ülünk éppen. A **FUSION BALL**-t maximum egy fegyverhelyre tegyük, mert annyira lassú, hogy két lövés közt már régen lőtávon belülre ért az ellenfél. Előnye, hogy általában két **FUSION BALL**-tól a legerősebb űrhajó is előbb-utóbb kipusztul.

Űrhajók témájában egyáltalán nem ajánljuk az **AVENGER**-en kívül más gép építését, mert ugyan jóval gyorsabbak, mint az **INTERCEPTOR** és **SKYRANGER**, de ezekbe meglepően kevés üzemanyag fér, a **LIGHTNING** meg HWP-ket nem is tud szállítani (viszont egy fegyverhelye van, ellentétben a **SKYRANGER**-rel). **AVENGER RULES!**

Ha az első ufónkat beszereztük, egy jópár hónapra elegendő kutatási anyaghoz is hozzájutunk, minden valószínűség szerint többek között a plazmafegyverekéhez is. A pisztoly kifejlesztése időpocsékolás. Ha elég nagy hajókat elfoglalunk, hamarosan újabb titkokra is fény derül: ufókáék egy ún. **ELIRIUM-115**-ös anyagot használnak a gravitációs hullámok formálásához. Sajnos, ezt az anyagot csak tőlük szerezhetjük be, mert ebben a naprendszerben nem található. Háromfajta űrhajóegység összeszedése után (**UFO CONSTRUCTION, POWER SOURCE, NAVIGATION**) már mi is kifejleszthetünk különböző ufóforma hajókat, ám ezeket a legjobb papíron hagyni, és minden erőnket az ún. **ULTIMATE CRAFT**, az **AVENGER** kifejlesztésére fordítani. Ezekkel már érdemes felváltani az **INTERCEPTOR**-okat és a **SKYRANGER**-eket. A **GRAV SHIELD**-eket se hagyjuk sokat állni. Fontos hamar elkészíteni pár **SMALL LAUNCHER**-t és **STUN BOMB**-ot is, mert előbb-utóbb élve is el kell pár lényt fognunk, amit rettentően megkönnyíthet egy ilyen kis műtyúr. Idegen ötvözetet (**ALIEN ALLOY**) gyártsunk eleget, de csak annyit, amennyit a közeljövőben fel is használunk, ne foglalja feleslegesen a raktárokban a helyet a patkányok elől. Hajóinkat amint lehet szereljük fel annyi plazmavetővel, amennyivel csak lehet, mert elég hosszú hatótávolsága mellett nem kell újratölteni. A HWP-k terén is nagy áttörést jelenthet a plazma, csakhogy elég sok eliriumra lesz szükségünk, ugyanis ezek a 255 lövetnyi plazma mellett nagyon szépen tudnak lebegni is. A páncélok közül a **PERSONAL ARMOUR** megépítéséhez ugyan csak **ALIEN ALLOY** kell, de ha valaki teheti, **FLYING SUIT**-ot használjon csak, egyszerűen azért, mert ez a best. A plazmánál már csak egy fegyver jobb, de ez mindössze a védelmekben és a robbanószerekben hoz nagy áttörést, a sokat emlegetett fúziós robbanás. A pszionika kifejlesztéséhez előbb élve el kell fogni egy **ETHEREAL** fajtájú idegent, és utána megfelelő számú **PSI LAB**-ot kell építeni, ahol kiképzik majd a lelkes katonákat. Minél több hónapig hagyunk egy katonát kiképzés alatt, annál magasabbra ugrik a **PSI SKILL**-je. A **HYPER-WAVE DECODER** megépítéséhez pedig egy élő valamilyen fajú ufonauta navigátorra lesz szükségünk.

Nem lehet nem észrevenni, hogy a szétpuffantott földönkívülieket is magunkkal visszük a sikeres küldetésekről, és őket is tanulmányozhatjuk. Ha halottak, csak boncolhatunk (**AUTOPSY**), ha élők, akkor egész sor érdekesebb infót tudhatunk meg. A következő fajtákkal találkozhatunk (aki részletesebb leírást akar róluk, az kutassa ki), a leírásuk után pedig pár példánynak a tulajdonságaival (természetesen ezek csak közelítő adatok, de arra nagyon jók, hogy pontosabb képet kapjunk róluk):

SECTOID: Kicsi, klasszikus nagyszemű ufonauta kinézet. Elég gyenge harcos, de pszije veszélyes is lehet (ha van, mert nem minden példány rendelkezik ilyennel).
CYBERDISK: Ez csak egy robot, ami tud lebegni és plazmával lövöldözni. Kisebb robbantásokat kibír.
FLOATER: Az előzőnél erősebb, leggyakrabban terrorküldetésekben található idegen. Tud repülni, ezért valamennyivel veszélyesebb, de mivel nincsen páncélja, nem túlságosan nagy gond. Katonáé: TU 50, En 90, H 35, Br 80, Rea 50, FA 25, TA 58, STR 40.
REAPER: Általában **FLOATER**-ekkel van. Nagy darab, de csak harapni tud, azt viszont nagyon. Érzékeny a tűzre, így az **INCENDIERY** fegyverekre is. TU 62, E 90, Br 90, Rea 64, FA 0, TA 0, STR 90.
CELATID: Csak köpködni tud, savat. Klassz hangokat ad, miközben kipukkad. Repülni tud. Elég egyszerűen rátalál a bújdosó emberekre.
SILACOID: Magától görgő sziklaféleség. Csak közvetlenül veszélyes, nagy meleget tud generálni. Tűz és ilyesmik szinte egyáltalán nem ártanak nekik.
CHRYSSALID: Durva egy lény. A fogói mondjuk elég jól néznek ki, de a legnagyobb baj vele az, hogy nem azokat használja, hanem inkább beletojja a tojását az áldozatába, aki ettől zombivá változik, de csak addig, amíg az új **CHRYSSALID** nem kel ki belőle. Sajnos nagyon gyors és ügyes. Robbanásra érzékeny. TU 110, En 140, H 96, Br 100, Rea 70, STR 110.
MUTON: Az **ETHEREAL**-félék kreálmánya. Harcra teremtett humanoid fajta, páncélozott bőrrel, és a páncéltörő lövedékek nem is nagyon mennek át rajta. Erős is, ügyes is. Az intróban is ezek ugrálnak. Mérnökeiknél előfordulhat a **BLASTER LAUNCHER**. Katona: E 90, H 85, Br 80, FA 15, TA 35, STR 70. Mérnök (különbségek): Rea 60, FA 27, TA 62.
SNAKEMAN: Veszélyesek, mert jó vastag a bőrük és erősek. A tüzet jól állják. Katona tulajdonságai: TU 40, E 80, H 45, Br 80, Rea 45, FA 29, TA 65, STR 47.
SECTOPOD: Az **ETHEREAL**-ok robotkreálmánya. A plazmát meglepően jól viseli, a lézereket már kevésbé. Nagy, veszélyes dögök, nagy, veszélyes plazmafegyverrel.
ETHEREAL: Fizikailag sem gyurma, ám agyi képességeik jóvoltából kifejezetten életveszélyesek is lehetnek. Messze jobb pszionisták, mint a **SECTOID**-ok. Egy katonáé: TU 68, EN 96, H 55, Br 80, Re 75, FA: 37, TA 80, STR 48, PSI STR 50, PSI SKILL 40.



Ugye a játék célja az, hogy megszüntessük az idegenek invázióját. Ehhez az első tippet akkor kapjuk, amikor az első idegent élve elfogjuk, és kikutatjuk. További infókat egy vezetőtől (*LEADER*) kaphatunk. Ilyen vezetők viszont csak nagy, háromszintes csatahajókon lakhatnak. Ez is élve kell. Természetesen a legfelső szint közepén bujkálnak. Kiderül, hogy valahol a Marson kell keresnünk, csakhogy a pontosabb hely megismerése érdekében egy parancsnok (*COMMANDER*) kell. Ilyenek pedig mindössze a bázisaikon vannak. Figyelem! Nem minden bázison van parancsnok, mert nekünk pl. **MUTON**-éknál egy darab sem volt, de pl. a **SNAKEMAN**-eknél igen. Ha megvan ez is, kis idő és kutatás eltelte után mindössze annyit kell tennünk, hogy el kell indítani egy **AVENGER**-t a birtokunkban lévő legpusztítóbb fegyverekkel és katonákkal felszerelve, majd irány **CYNODIA**! Ezután bármikor elindítunk egy **AVENGER**-t, a cél kijelölésénél megjelenő **CANCEL** mellé egy **CYNODIA** is kerül. Ha beleegyezünk, már el is indítottuk a végső, döntő csatát. Ha itt meghalunk, velünk pusztul a Föld is, de ha nem...

Először a bázis bejáratát kell megkeresni, amit zöld kockák mutatnak. Ezek a kockák az egyik piramis aljában helyezkednek el, nekünk a játékmező bal alján volt. **SECTOID**-ok és **CYBERDISK**-ek állhatják utunkat.



Odalent egy szokott méretű bázis, ahol meg kell keresni egy nagy agyat, aki az egész naprendszerben az idegenek faját (**ETHEREAL, SECTOID** mint főnökök) irányítja. A végkifejlet akkor következik, ha mindenkit elpusztítunk abban a teremben, ahol ez a dolog van. Munkánkban változatos figurák akarnak megakadályozni, **SECTOPOD, SILACOID** és **CELATID, CHRYSSALID** és **ETHEREAL** fajtákból. Figyelembe ajánljuk a **BLASTER LAUNCHER**-t, és célzáskor figyeljünk arra, hogy ha lehet, kerüljön a robbantás területén belülre legalább egy kékes, hatszög alakú szekrény vagy *mianeve*, mert az tovább robban, és robbantja fel a mellette lévő szekrényt, ami szintén nem rest pukkani egyet stb. Sok időt takaríthatunk meg, ha először kimenjtjük, felderítjük, és utána mondjuk fél mérföld távból nekiindítunk egy bombát.

Ezzel a játékot meg is nyertük, és jutalomból a leírást is befejezzük, pár sor eltelte után.

Ha elvesztjük a játékot, többek között a gép azt is kiírja, hogy kutatásaink elvesztek az emberiség számára. Belegondoltunk, hogy mit is nyert rajtunk az emberiség 1 év alatt (pontosabban 14 hónap alatt, mert ennyi játékidő alatt tudtuk befejezni a stuffot). Pszionikától elkezdve az antigravitáció, használható lézer, űrutazás, élelmezési gondok megoldása (**ALIEN FOOD**), génsebészet, fúzió, és ami a legfontosabb, soha idáig nem látott pusztító fegyverek jelzik az **Xcom** nevét. Mellesleg egy galaktikus birodalom hódítását verte vissza az a pár ember. Nyugtalanítással próbálkoztak még a sztori írói, miszerint az idegenek még biztos visszajönnek, de valahogy nem keltett túl nagy riadalmat a körünkben, mert most, az előző invázióval ellentétben, technikai szintünk nagyjából megegyezik. Feltéve, hogy nem valami új, minden eddiginél veszélyesebb klónfaj, vagy neadjisten maga a hatalmas és rejtélyes, háttérben maradó irányító faj dönt úgy, hogy a Föld megérett az aratásra. Ez mindenképpen egy folytatást jelentene, és ha az ember is kijuthatna az űrbe, akkor a ***CIVILIZATION—MASTER OF ORION*** vonallal párhuzamosan futhatna az ***Xcom*** project is! Félreértések elkerülésse végett a ***CIVILIZATION 2***. még nem jelent meg!

• *HáPi*



Fantasy rovat

Mellbevágóan érintett mintegy 2 héttel ezelőtt az a döntés, hogy a szerkesztőség azonnali hatállyal likvidálja a Fantasy rovatot. Félreértés ne essék, most nem a döntés ellen kívánok interpellálni, hiszen az olvasók döntését tiszteletben kell tartani, inkább az eljárás nem volt etikus. Hogy lehet elvágni valamit úgy, hogy nincs befejezése, csak fogunk egy ollót aztán nyissz! Vagyis most nem arról van szó, hogy mégis folytatódik a rovat, hanem megpróbáljuk gyorsított menetben lezárni azt, amit elkezdtünk, gondolom ez így van rendjén, s végül mindenki megnyugszik...

Lássuk csak hol is tartottunk:

Vándor (RANGER)
Legfontosabb tulajdonságuk talán a Bölcsességük, utána az Erejük és az ügyességük. Csak **Jó** lehet és *ember, tünde vagy fél-tünde*. Utóbbiak főként azért is, mert a kószák a természetben élnek. Speciális tulajdonságuk a lopakodás és rejtőzködés (árnyékban). Van nyomolvasó képessége is. A 2. szinttől kezdve ellenfelet választhat magának, akire attól kezdve nagyobb esélyekkel támadhat és ha az váratlanul felbukkanna, nem lepődik meg (annyira). A 8. szinttől kezdve pedig papi varázslatokat tanulhat, a növényi és állati szférából és a 10. szinten *dobókocka által meghatározott jellegű ill. fajtájú* kísérők csatlakozhatnak hozzá. Egy nem fantasy állattal találkozva annak dobnia kell, ha elveszti, akkor egy fokkal lojálisabb lesz a vándorhoz (*vérszomjas-ellenséges - makacs - normál - barátsá-gos - hűséges*).

Varázsló (WIZARD)
Egész életüket a mágiára teszik fel **(akkor az boszorkány — CoVboy)** és mivel harcban is ezt használják, fegyveres támadásokban gyengék. Az emberi vagy emberszerű varázslók, mágusok stb. testi ereje gyenge **(—van, főleg a sötét oldalon állók között, hogy testüket átadják a tudományukért, állandóan betegek, sőt van amikor szinte félhalottak...)**, de általánosan relatív gyengébbek. A varázstudók arra vannak kényszerítve, hogy állandóan tanuljanak, ugyanis ha egyszer elmondtak egy igét, akkor azt elfelejtik, ezért újra kell memorizálniuk, ezt 10 perc/varázslat szintje idő alatt tudnak memorizálni. Szintjüknek megfelelően tudják az egyre erősebb hatású varázslatokat. Legfontosabb tulajdonságuk az intelligenciájuk. A 9. szinttől készíthetnek saját maguk új varázstárgyakat is, de akár egészen újszerű varázslatokat is. Másnak a könyvéből másolhat a sajátjába **(—pl. ha éppen lenyomott egy másik varázstudót...)**, csakhogy nem feltétlenül érti meg **(—erre figyelni és dobni kell!)**, és megértés után is kemény kb. egy napi munka. Egyébként könyvébe annyit másolhat, amennyi belefér. **(—egy varázslat 1lap/szint hely, egy általános utazó könyv pedig max. 50 lapos...)** Nem használhat semmilyen vértezetet és pajzsot **(—helyenként csak bőrpáncélt viselhet)** és csak ezek a fegyverei lehetnek: tőrök, dart-ok (dobónyíl) **(—erről csak egy elég régi emlék jut eszembe, amikor is, elmentünk a GETTO-val „darts-olni" pár arccal... ehhez néminemű alkohol is járult. A végén már tiszta „egymásra-céllövölde" lett a dologból)**, kés, bot és parittya.

Mágus (MAGE)
Fel lehet fogni egy „változatnak" is; min. 9-es intelligenciájú ember, tünde, féltünde és minden más besorolású lehet, akármilyen iskolából tanulhat varázslatokat.

Specialista (SPECIALIST)
Specialista az a varázsló, aki egész életét egy *iskolának* szenteli **(—azt hiszem, akkor én is egyfajta „specialista" vagyok. Egész életemet annak a *** sulinak szentelem... csak az a baj, hogy nem csak egynek, hanem már a sokadiknak)**. Természetesen ***EZ NEM CSAK VARÁZSLÓKNÁL ÁLL FENN!!!*** A varázsjatok iskolákra vannak osztva: *Védelem, Átalakítás, Megidézés, Bájolás, Jóslás, Illúzió, Boszorkányság, Halottidézés* és a *Kis Jóslás* **— ezekből bármilyen varázsló tanulhat.** Gondolom érthetőek, hogy a dolognak az előnyei és hátrányai. *Különleges tulajdonságok:*

- Saját iskolájából **+15%**—al tanulhat, az ellentétes iskolá(k)ból **NEM** tanulhat, a többiből **-15%**—kal
- Saját iskolájából minden szinten kap **egy varázslatot** a könyvébe *(erre nem kell százalékot dobni)*, és **+1 varázslatot** memorizálhat!!!
- Saját iskolájának varázslatai ellen +1—el dob mentődobást, a többiek -1—gyel.

Pap (PRIEST)
Varázstudók, akik viszont NEM gyengék és elég szépen tudnak csapkodni. Nincsen szükségük varázskönyvre, mert isteneiktől kapják a varázslatokat; viszont hűségesnek kell lenniük, mert azok megvonhatják kegyeiket... és akkor elveszitik képességeiket. Naponta egyszer imával memorizálhatják az összes varázslatukat **(—már amenyi a kobakjukba fér, a szinttől föggően)**, a már egyszer memorizált varázslatot tíz perc imával egy azonos szintűre változtathatják.

Áldozópap (CLERIC)

Elsődleges képessége a *Bölcsesség*. Bármilyen vértet és pajzsot használhat. Tompa fegyverekkel harcolhat. ***Papi varázslatai:*** *Asztrális, Bűbájosság, Gyógyító, Halottidézés, Harc, Jóslás, Megidézés, Nap, őrzés, Teremtés, Védelem* szférákból, és az *Elementálisból a 3. szintig*. Képesek az *élőhalottakat elűzni!* Vallási központot alapíthat, a **8. szint**től pedig *20—200 fanatikus hívője* lehet (általában harcosok, kiképzetlenül), ezek **fOl!**amatosan érkeznek **(—mármint ha valamelyik/-ük megmurdelne)**. A **9. szint**től pedig fele áron lehet temploma (stb.).

Specializált Pap (PRIEST OF SPECIFIC MYTHOL)

Amilyen vallásúak, **Ol!**an céljaik vannak, attól függően, hogy milyen istenhez kötődnek. Nem árt szempontok szerint kidolgozni a jellemüket és tulajdonságaikat: *szférák, élőhalott-űzés, különleges képességek* (pl. memorizálás nélküli varázslat/-ok, esetleg **Ol!**anok is, amiket nem is tudna memorizálni), *nem harci profizmus amit automatikusan tud, vért és fegyverzet, kötelezettségek, képességi követelmények* (pl. min. 9-es Bölcsesség. Harci istenek papjainak 13 Erő és 12 Egészség, stb...).

Bef**Ol!**ásolhatnak *(csillapítás, testi és egyéb bájolások, félelemkeltés...)* és pl. „hergelhetők" — ilyenkor nagyobb erővel támadhatnak stb.

Pár szó az élőhalottakról (—elűzésükről)

Az **élőhalottak** egy utasításra *feltétlenül* engedelmeskedő egyszer **(—kétszer, stb.)** már meghalt **(—a fene se gondolná!!!)** lények. A negatív erők irányítják őket, nehezen elpusztíthatóak és nincsen fájdalom-, fáradság-, éhség-, szomjúság**(stb.)**érzetük **(—pl. nyugodtan le lehet vágni a karjukat; tovább harcolnak... akár a levágott kezük is!)**. Csatában segítségül hívhatóak és megidézhetőek, so**X**or fogadalomhoz kötődően. Csak **papok** és **lovagok** rendelkeznek az ***elűzés*** képességével. A dologhoz szabad kéz és száj kell **(Ha nem te mondod, el sem hisszük — CoVboy)**, de megzavarhatóak anélkül, hogy abbahagynák az „űzőgetősdit". A *gonosz papok* NEM tudnak elűzni élőhalottakat; de *TUDATILAG HATHATNAK* azokra, akaratukat rájuk kényszeríthetik *(egyszerre max. 12 db-ra)*, ez egy elűzésig vagy elpusztításig tart — ezenkívül képesek *LOVAGOKAT* elűzni, úgy, mint egy **3. szint**tel **alacsonyabb pap** élőhalottat; ekkor a lovag szintje számít HD-nek.

Druida (DRUID)

Min. *12 Bölcsesség* és *15 Karizma*, ezek az elsődleges képességei is. Csak **Ember** és **Féltünde** lehet, jelleme *Semleges*. Fegyverei: *bunkó, bot, dárda, handzsár, sarló, tőr, dobónyíl, parittya*. Védelem: *bőrvért* és *fapajzs*. PAPI varázslatokat tudhat az *Állat, Elementális, Gyógyítás, Időjárás, Növény szférákból*, ezeken kívül a *3. szintű Jóslásig* tudhat. Gyakorlatilag egy **specializált pap**, a természeté, a vadont védelmezi. *TULAJDONSÁGOK:*

- **+2** mentődobás bármilyen tűz és villám ellen.
- A **3. szint**től a természetes állatokat, növényeket és a tiszta vizet felismeri, a természetes növényzet nem akadályozza a mozgásban, nyom nélkül tud benne haladni.
- A **3. szint**től szintenként megtanulhatja egy erdei állat vagy élőlény nyelvét *(elfek, kentaurok, gnómok, sárkányok, óriások stb.)*, ehhez viszont kell PROFIZIMUS PONT!
- A **7. szint**től nem hatnak rá az erdei teremtmények bűbájai; át tud változni bármilyen emlőssé, kétéltűvé, madárrá; naponta formánként egy alkalommal *(tehát naponta háromszor, kül. formákban)*, a felvett lény tulajdonságait megkapja. Ruhája és stuffjai az állat részeivé válnak, ezek nem láthatóak **(—szépen néznek ki; kiálló Martensben, szakadt cuccokban, sörösüvegekkel és korsókkal, pipával és egyéb piával, mint egy kopasz turulmadár...)** és nem is használhatóak. Ha a felvett lénynek van hangszála, akkor varázsolhat.
- ***Egy régióban*** (pl. egy nagyobb szigeten) **12** vagy magasabb **szintű** druidából csak *9 darab* lehet. Csak akkor válhat **9. szint**űvé, ha egyet legyőz *(feltétel-megállapítás szerint)*. Ha a harc nem halálos, akkor a vesztes *200.000 XP*-re esik vissza (**11. szint**). A *kilenc druida* közül a legtöbb XP-set *3db* **9. szintű**, a következőt *3db* **8. szintű**... stb., a legutolsót *3db* **1. szintű** szolgálja. ***Egy régióban*** csak *három* **ősdruida (13. szint)** lehet *(szintén le kell egyet győzni a „továbbkapaszkodáshoz")*, a világ összes ősdruidája közül *három* szolgálja a **Fődruida** mestert. ***Egy régióban*** csak *egy* **nagydruida (14. szint)** lehet, *három* **11. szintű** drudia szolgálja. Szintén legyőz**(-endő, -stb.)**hető; ez viszont felkavarja a régió hierarchiáját. Az ***egész világon*** *egy* Fődruida van *(utódot ő választ)*, minden szintről *hat varázslatot* tud, plusz még *hat szintnyi varázslatot* **(—egy hatodik szintűt, vagy hat első szintűt stb. memorizálhat erre a helyre)**. *Kilenc* másik druida szolgálja, ebből *három* a küldönc ősdruida (**+4** szintnyi varázslat). A **16. szint**re érve választhat egy min. *3 millió XP*-s utódot, ő maga leadja a **hat szintnyi varázslatot, a képességeit viszont nem.**
- A **15. szint** után a druida nem kap új varázslatot, egyéb képességeket viszont igen.
- A **16. szint**től immunis a természetes mérgekkel szemben (a szörnyekére is), de ásványi gáz vagy mágikus mérgekre nem. Ezen kívül nem öre**X**ik, nincs kitéve a *képesség-pont* változásnak. *Egy szegmens* alatt át tudja változtatni magát bármilyen *humanoid* lénnyé. **Plusz-minusz 50%** súly és magasság, kora gyerektől egészen az aggastyánig terjedhet. Ez nem mágikus, nem érzékelhető az *Igazlátással* **(—azt hiszem ez egy papi varázslat)** sem.
- A **17. szint**től hibernálhatja magát (eszméletlen, lelassulnak az életjelenségei; egyszerűen halottnak tűnik), tetszőleges, az általa megadott ideig, de felébred, ha környzetében jelentős változás áll be, pl. megütik, vagy hideg/meleg lesz stb. **(—akkor én egy COOL! DRUID vagyok!!! Múltkor egy kocsmában *Ol!*an szépen elhibernáltam... és a „jelentős változásoknál" rögtön magamhoz tértem: *„Záróra... keljen már fel... részeges állat..."* és ilyesmikehhezhasonlok)**. A *Föld létsíkjára* elmehet, szabadon mozoghat és visszajöhet
- **18. szint**től — ugyanez a *Tűz létsíkon*,
- **19. szint**től — ua. *Víz létsíkon*,
- **20. szint**től — *Levegő létsík*...;

Csavargó (ROGUE)

Az utakat járják és nem éppen a gazdagok köreiből kerülnek ki. Nem harcolnak valami **lO!l**, inkább trükkösek, ügyesek és gyorsak.

Tolvaj (THIEF)

Elsődleges képessége az *Ügyesség* (min. 9). **Minden fajta és jellem** lehet, kivéve a **Törvényes Jót (—na lO!)**. Csak *bőrvértet* és *tünde-láncinget* használhat. Fegyverek: *bot, bunkó, tőr, kés, dobónyíl, nyílpuska, lasszó, parittya, Aljas Cselszövés, rövid és hosszú kard*. Képességei tökéletes kémmé és orgyilkossá tehetik. Jellemzője a vidám életkedv **(—főleg orr-gyilkolás közben)**, a hangulatos szórakozások és a felemelő züllések **(—tiszta HQ!!!)**. Van pár SPECIÁLIS képessége:

- **Zsebmetszés**; Kisebb tárgyakat kilop, a dobástól függ, hogy a mellette ülő észrevette-e vagy sem.
- **Zárnyitás**; Tolvajfelszerelés nélkül az alkalmas stuffok fügvényében **-5%** és egészen **-60%** levonással.
- **Csapda felderítése/hatástalanítása**; Először fel kell kutatnia, utána lehet hatástalanítania. Mindezek a dobások függvényében, ha nem sikerül a hatástalanítás, akkor a csapda aktivizálódik. Mágikus vagy láthatatlan csapda esetén (ha egyáltalán észreveszi) feleződik a *Képesség*.
- **Lopakodás**; A normális mozgásának harmadrészével.
- **Hallgatózás**; A többieknek csendben kell lenniük, neki meg koncentrálnia kell.
- **Falmászás**; Meredek falon eszköz nélkül védtelen lesz(!).
- **Nyelvek értése**; **(Úgy látom, nem, csak druid vagy, hanem tolvaj is — CoVboy)** Titkosírások megfejtése, akár sohasem látott nyelven írottat is megért. A szövegnek — sikeres dobás után — bizonyos százalékait értheti meg.
- **Ügyességi járulékokat kaphat**. Egyetlen *képesség* sem mehet **95%** fölé vagy **1%** alá.
- **Többen közös nyelvnek az argóját beszélik**, „tolvajnyelv"; mások nem érthetik.
- **Orvtámadásnál bizonyos szorzókkal többet sebezhet** (mágikus fegyverrel szintén járulékok a szorzás után!), de csak kézi fegyvert használhat humanoid lények ellen, aki háttal van. Ha valaki figyelmezteti az éppen **akt**uális hullajelöltet, még mindig több eséllyel támadhat a kis or(v)gyilkos.
- A **10. szint**től **felolvashat minden tekercset**, mondjuk **25%**, hogy rá károsan sül(nek) el a varázslat(ok). Ezen kívül ettől kezdve követői jönnek, bizonyos fajták és számúak *(törp harcos/tolvaj, tünde harcos/tolvaj/mágus/varázsló, gnóm harcos/tolvaj/illuzionista, féltünde tolvaj/harcos/mágus, hobbit harcos/tolvaj, ember tolvaj)*.

Az **első szint**re lépve **60%**-ot oszthat el tolvajképességei között *(de egyik sem kaphat 30-nál többet)*, később **30%**-ot.

Bárd (BARD)

Kornyikagép. Elsődleges képességei: *Ügyesség* és *Karizma* (min. 12 Ügyesség, 13 Intelligencia és 15 Karizma). Csak **Ember** és **FélTünde** lehet, részben semleges alkatként. *MINDEN fegyver, láncing és vért*, de semmiféle *pajzsot nem használhat*. Mindenhez ért, de semmiben sem profi. Mindenből tanul, tapasztalt és okos. Nagy hatással van az emberekre, tudja őket manipulálni is (érzelmeiken keresztül). SPECIÁLIS képességek:

- **Tolvaj-képességek:** *falmászás;* 50%, *hallgatózás;* 20%, *zsebmetszés;* 10%, *nyelvek megértése;* 5% eséllyel. A többire nem képes, ehhez fejleszteni kell, *ügyességi járulék* van, először **20%**, majd szintenként **15%**.

- A **2. szint**től **varázslói varázslatokat használhat**. Ezeket utazásai közben szedegeti fel, tehát igazából nem merül el a mágiában és végképp *nem lehet specialista*. Maximum annyi varázslatot tanulhat meg, amennyit az *Intelligenciája* megenged... megenged **(—azért a hajnali órákban van már némi kézgörcsöm...)**, a *varázslati szintje* azonos a rendes szintjével.

- **BefOilásolhatja csoportok viselkedését**, ha nem támadnak rá vagy nem készültek fel *(viccek, ének, beszéd, hasonlók)*. Helyzete javulhat és rosszabbodhat ilyenkor *(dobás!)*.
- **Lelkesítő éneket adhat** a csapatnak harc előtt, ez javítja pontaikat a tagoknak; harcban nem énekelhet.
- **Csatában 30 láb körzetben semlegesíthet mágikus éneket**, egy csatában egyszer. Nem hat verbális komponensekre, parancsszavakra.
- **Mindenből tanul**. Ismeri a helyi nyelvet és történelmet *(ehhez nem kell külön pontokat áldoznia)*. Van arra is esélye, hogy megállapítsa egy tárgyról, varázstárgyról a funkcióját és besorolását.
- **A 9. szinten várat alapíthat**, harcosok jelentkeznek szolgálatra — ezek helyett újat nem kap.
- **A 10. szinten használhat minden varázstárgyat**, de **15%** hogy fordítva sül el a dolog...
- **Az általa választott hangszeren iO!l játszik (—lányoknak pl. furulya és egyéb ilyesmi hangszerek...** ***Zsomboroknak*** **köcsög, már ha** ***Oi!an*** **a hajlamuk. Magyarul; elnézést kérek a** ***Zsomboroktól*****, kivéve egyet. Bár valószínű, hogy az „illető" NEM IS K.Zs. NA, HAGYJUK!)**. Ha van *profizmus* rendszer, akkor egyszerre két hangszeren is meg tud tanulni játszani (—...).

ENNYI LENNE/VOLT A ***rövid életű FANTASY ROVAT.*** Szívesen irogattam volna még, főleg azért, mert ez csak egy bevezető volt... **hátra lenne magának a játéknak a menete, és még — MINDEN**. Csakhogy a beküldött kérdőívek eredményei meggyőztek, az olvasók egyéb szakirodalmakból szépen össze tudják tallózni a dolgokat, és erre a **COV**-ban nincs is elég hely. Megértem a dolgot. Egy hozzáfűzés: **MEGRENDELHETŐ egy TUTI KIS KÓDEX és egy VARÁZSLAT-KÖNYV!!!** *ENNEK FELTÉTELE:* küldj egy válaszborítékkal kibélelt levelet a címemre (**Simon János, Bp., XIV. Thököly út 146/b. 1145**), amint lehet, küldöm a „jellemzőket"... **ja, hozzácsaphatsz sört is (—akkor kicsit** ***iO!bb*** **kedvvel és** ***gyorsabban válaszolok*****)**.

• *Jahny (Mr.AIDSface, Xinó stb.)*

Lords of Chaos *(C64)*

Most itt egy halom tipp és 2 térkép kiegészítésként a '93/94-es Évkönyvben megjelent leíráshoz. Hát lássuk:

Általános (minden pályára vonatkozó) tippek:

1. Aki sok experience pontot akar gyűjteni, az szedjen fel ékköveket **(Évkönyveket? CoVboy)** *(gold, ruby, emerald)*. Ezek általában lezárt ládákban találhatók. Vegyük fel őket a mágussal, és távozzunk velük a portálon. Értékük:
   gold (arany): 18 pont (72 exp.)
   ruby (rubin): 12 pont (47 exp.)
   emerald (smaragd): 8 pont (32 exp.)
2. Érdemes a mágusnak jó *„combat"*-ot és *„defence"*-t adni, mert minden ellenséges lényért, amit ő írt ki dupla pontot kapunk. Élőhalottak ellen pedig nagyon beválik a *magic lighting*, és néha a *magic bolt* (ezekből érdemes sokat venni).
3. A *„Subvension"* varázslat átállítja az ellenséges lényeket a mi oldalunkra. Az *„enchant"*-nak nem találtuk eddig értelmét.

A potion-ok mennyisége:
1-es szintű: 4 adag (4 ivásra elegendő)
2-es szintű: 5 adag
...
8-as szintű: 11 adag

Pályánkénti tippek

1. pálya: No comment

2. pálya: Egy négyzet alakú szobában (amibe egy lezárt ajtón lehet bejutni), egy lezárt láda található, amit lávafolyó vesz körbe (mindenki meg fogja találni). A láda kulcsa egy szintén zárt ajtós szobában van, amit 2 vámpír őriz. Egyébként a lezárt láda tartalma:
- Slayer — Nagyon szuper fegyver, hatalmasakat lehet vele ütni.
- **Magic elixir** — Ne együk meg (csak az erőt állítja vissza a kezdeti értékre, és elállítja a vérzést), inkább vigyük ki a *portal*-on (sok pontot kapunk érte.
- **Ékkövek** stb.

Az odavezető utat egyébként egy *spectre*, a szobát egy *démon* őrzi.

3. pálya: Ezt a pályát normálisan megcsinálni jó dolog, de elég hosszadalmas. Aki ig akarja megcsinálni, annak ott a térkép, és egy tipp: Ne varázsoljunk repülni nem tudó lényeket, amíg oda nem érünk *Raganil*-hoz (aki így megy végig, majd megérti miért ne), de van egy másik megoldása is ennek a pályának:
Aki kitalálta, hogy végig kell menni ezen a pályán, az nem volt tudata birtokában. Mi ugyanis akárhogy próbálkoztunk, nem tudtunk bejutni *Ragaril* szobájba. Unalmunkban elkezdtünk szórakozni. A varázslónkat elkezdtük teleportálgatni ide-oda. Odáig fajult a dolog, hogy hirtelen *Raganil* szobájában találtuk magunkat. Egy vámpírt vettünk észre mellette. Alaposan szemügyre vettük, majd észrevettük, hogy repül. Leesett a tantusz: *Raganil* szobájának nincs teteje. A következő lépés **Abandon game** volt. A **wizard designer**-ben vettünk 3 vámpírt, és kezdődhetett a játék. Kiteleportáltuk magunkat a várat körülvevő erdőbe, majd varázsoltunk öt vámpírt, és egy gryphon-t. Ezután addig vártunk, míg összegyűlt annyi MANA, amivel még 3 démont is meg tudtunk idézni. Mikor ez megvolt, fölpattantunk a gryphon-unk hátára és öt vámpírunkkal megindultunk *Raganil* szobája felé. Odaérvén 5 vámpírunk lecsapott, és elkezdte ütlegelni *Raganil*-t és néhány kísérőjét. Ezután mágusunkkal leszálltunk a gryphon-ról, és varázsoltunk 3 démont. Gyorsan lóra kaptunk, és kiszálltunk a teremből. *Raganil* sorsa megpecsételődött; 3 démonunk izekre szedte, 5 vámpírunk pedig a kísérőiről gondoskodott. Mikor ez megvolt, ekkor már másvilágra küldött hű ellenfelünk szokását átvéve, elkezdtünk a lényeinkkel teleportálgatni. Ezek kinyírták az összes szabadon kósló lényt. Ezt követően megvártuk a **PORTAL**-t, és hastala vista, baby **(CSIKA! Lopják a design-t! CoVboy)**.
Ezen a szinten a zöld tűz közepében található egy diamond, amit kivive néhány ponttal gazdagabbak lehetünk.

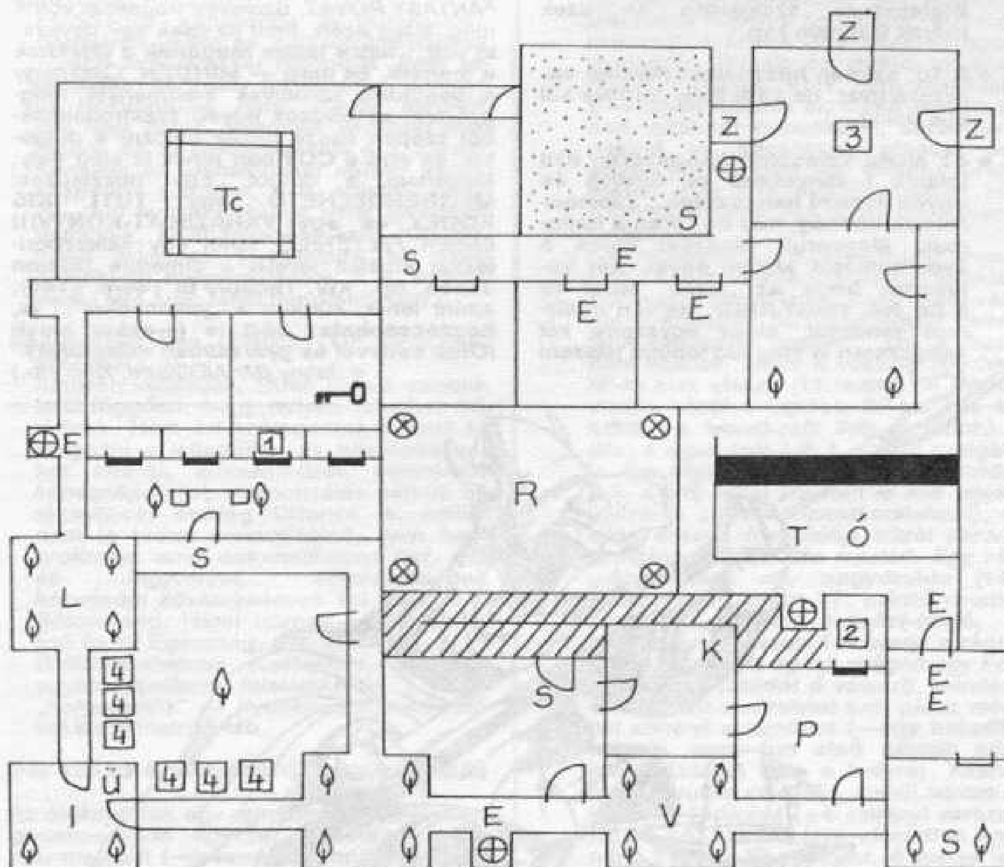


ADVENTOUR

4. szint: Irisz szigetei (Islands of Iris)

Háttértörténet:
Sok kalandor járt már Iris szigetein, de [k soha nem tértek vissza. Az a beszéd járja, hogy hatalmas kincsek vannak elrejtve a szemek erdejében. Óvatosnak kell lennünk, mert az erdő tele van ismeretlen veszélyekkel. A mágikus fák **(WINKING TREE)** áthatolhatatlanok bármilyen mágia által, és úgy tartják, örökké élnek. Mindig figyelmesen őrzik kincsüket.
A PORTAL megjelenik: 24-26 körben;
A PORTAL marad: 10 körig;
A szigeten, ahol a lezárt ládák találhatók, a ládákban sok kincs van:
- ékkövek
- varázstárgyak

Raganil kastélya (3.szint):



- varázsfegyverek
  - magic-sword
  - magic-shield
  - magic-bow
  - magic-spear
  - magic-knife
  - magic-axe
  - magic-club;

Ezek a fegyverek nagyon felviszik a támadóerőt, (vagy a védőerőt) sokkal többet sebeznek, mint a hagyományosak. És ami a legfontosabb — élő is megütheti velük élőhalottat.

Sajnos a **PORTAL**-on kivéve semmit sem kapunk ezekért a fegyverekért.

Ezen a szinten érdemes megpakolni mágusunkat *flying-*, *healing-*, *super potion*-okkal, valamint *magic lighting*-gel, és *magic bolt*-tal.

5. szint: Az élőhalottak sírja (TOMB OF UNDEADS).

Sok évvel ezelőtt egy nagy varázsló (Nem *Sunlight*, hanem *Shazard*) az elpusztíthatatlan, nagyon sok föld ura volt. Mielőtt meghalt, biztosítani akarta, hogy a neve örökre fennmaradjon, ezért épített egy mágikus sírhelyet magának és követőinek. Valahol a sírban van elrejtve a „harag pálcája" (**STAFF OF WRATH**), egy értékes mágikus szerszám, ami *Shazard* erőforrása volt. Néhányan lemerészkedtek a sírba, hogy *Shazard* kincsei után kutassanak, mert ott nagyon sok csapda és rejtvény van, amit csak a legtapasztaltabb varázslók élhetnek túl. Kincsek: (a lezárt ládában) Staff of wrath: 35 pont — 140 exp. Gold: 18 pont — 72 exp. Ehhez a pályához még találtok egy térképet, ami a kastély nagytermét ábrázolja. Bizonyára sokan bosszankodtak, amikor sok hős démonjuk egy mezőre lépve egyszerűen kivonta magát a forgalomból — ezért itt ez a térkép, ami megmutatja, hova nem szabad lépni — ezután már csak a múmiák miatt kell aggódni.

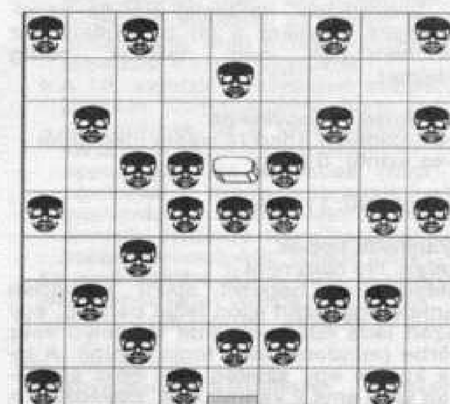
A PORTAL megj.: 26-29. kör;
A PORTAL marad: 15 körig;

- **Godó Gábor & Szőke László, Szeged.**

Jelmagyarázat:

I; Start
Ü: Üst
L: Lláncsapda
V: Vízcsapda
Tc: Tűzcsapda (zöld tűz)
E: Ellenség (mindig más)
S: Scroll
K: Kén (Sulph)
P: Szupertörpe (erősebb mint egy óriás)
T: Troll, halálos nyilakkal
Ó: Óriás, halálos nyilakkal
Z: Zombi
R: Ragaril
: Gyertya
1 – Láda; tartalma: láda kulcs, alma
2 – Láda; tartalma: fegyver, almák
3 – Zárt láda; tartalma: Scroll, rubin
4 – Üvegláda fetgyverekkel. A démon tudja szétverni
– Teleport; nem működő
– Teleport; működő
– Gyilkos padló; nem egészséges „end turn" után rajtamaradni
– Fapadló
– Szakadék
: Oltár
: Ajtó kulcs
Nyitott ajtó
Zárt ajtó
Titkos ajtó

Nagyterem (HELIX vára — 5.szint):



— Ide ne lépj
— Láda (lezárt)
— Ajtó

Settlers *(Amiga)*

„Valamikor, réges-régen, így éltek az emberek a mesében"; kezdhetném a leírást, de nem így kezdem, hanem úgy, hogy: Ez a program méltó arra, hogy nagyon sokáig tököljön vele az ember, és szinte a rabjává váljon, mivel szerintem az egyike a legjobb és legaranyosabb programoknak. Könnyen kezelhető, és elég bonyolult ahhoz, hogy... akkor kezdjünk is bele.

Rögtön a program elején egy info-t kapunk gépünk, és a program kapcsolatáról (Pl. zene, memória stb.).

A kezdőképernyő tetején négy ikont láthatunk, középen pedig a játékosokat. A négy ikon jelentése a következő:

- **1. Ikon**: (START) — Egyértelmű.
- **2. Ikon**: Itt különböző dolgokat lehet beállítani. Nézzük sorban:

TökösMákos

a) **Küldetés**:
Ha eljutottunk elég sokáig, a program kódszavakat ad. Itt írhatjuk be őket.
b) **Oktatójáték**: (Level 1-6)
c) **Egy játékos üzemmód**:
Itt ki kell térni egy-két dologra. Ebben a menürészben, és a következő kettőben megjelenik középen még egy ikon. Ezzel az ikonnal a térkép nagyságát (kis földgömb/nagy földgömb) állíthatjuk be, a kérdőjel jobbra nyíllal választhatjuk ki, és a lefele nyíllal adhatjuk be magunknak a véletlenszerűen generált ellenfeleket. Ha ez esetleg nem tetszene nekünk, akkor magunk is választhatunk ellenfeleket, ha a középső sorban lévő képekre clickelgetünk. Attól függően, hogy hány ellenféllel akarunk játszani, ki-be kapcsolhatjuk őket a képek jobb felső sarkában lévő gombbal.

Egy érdekesség; Ha a játékosunk ablakánál az egérre clickelünk, akkor két egér jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy egy másik egérrel ketten is tudunk játszani, mégpedig úgy, hogy egy terü-

letre egymásnak segítve építkezünk (gyk. közös várunk van).

d) **Két játékos üzemmód**:
Ugyanaz, mint az előző, csak itt a két játékos egymás ellen jétszik (két vár, külön terület). Ellenfeleink beállítása ua. mint az előbb.

e) **Demo**:
Minden ua. mint a c) és d) pontoknál, csak itt a gép maga ellen játszik (egyértelmű, nem?).

- **3. ikon**: **Options**
Ezeket az opciókat a játék során is beállíthatjuk, de inkább most ismertetjük, és később majd csak utalunk rá. Akkor lássuk csak:
  - **Left side**; **Right side**: Melyik játékos oldalára vonatkozzon a beállítás.
  - **Pathway Scrolling**: Ha a zászlótól utat építünk, és nem látjuk a célt (nem az Endrét), akkor görgeti a képernyőt.
  - **Fast Mapclick**: A jobb egérgombbal kétszer clickelve megkapjuk a térképet.
  - **Fast Building**: Ha építeni akarunk valamit, elég kétszer megnyomni a bal egérgombot, és máris választhatunk az építmények közül (persze ez csak ott érvényes, ahol lehet építeni).
  - **Music, Zunde fix, Volume**: Szerintünk mindenkinek világos.
- **4. ikon**: A játék közben kimentett állások visszatöltésére szolgál. Figyelem! Csak itt tölthetünk be állásokat!

Ja, a bal felső sarokban van egy kis gomb, ezt próbálja ki mindenki saját maga.
Ez volt tehát a kezdő kép ikonjainak ismertetése. Miután beállítottuk a nekünk megfelelő dolgokat, akkor el is kezdhetjük a játékot (**START**).
A játék lényege az, hogy parasztjainkkal működőképes diktatúrát létesítsünk (lehet demokráciát is, ha ketten építkezünk egy kastélyhoz kapcsolódó területen).
Még mielőtt teljesen elkezdenénk, ki kell térni arra, hogy a játékban elég sűrűn kell használni, (habár ezt döntse el mindenki maga) a jobb egérgomb + bal egérgomb formációt. Ezt a leírásban kettős clicknek fogjuk nevezni.
Tehát, kezdetben vala egy hatalmas terület, ez a játéktér. Alatta öt ikon látható. Ezek jelentései sorban a következők:

- **1. ikon**: Kastély lerakása-épületépítés. Ha ezen az ikonon csinálunk egy kettős clicket, akkor láthatjuk, hogy hová építhetjük a kastélyunkat, és miután leraktuk, a többi építményt.

a) **Kastélyépítés**:
Legelőször ezt tehetjük, mivel addig nem építhetünk mást, ameddig le nem raktuk a kastélyunkat.

b) **Épületépítés**:
Ha már van kastélyunk, akkor a körbekerített területünkön megkezdhetjük az építkezéseket. Két fajta alapja lehet házainknak; Kis házikó, vagy vár (vagy nem). Az épületek közül a házikó alapnál csak az első nyolcat, a vár alapnál az összes házat építhetjük. Akkor lássuk sorban, hogy mik ezek (a zárójelben találhatjuk meg, hogy mit dolgoz fel mire):

1) **Kőfejtő**: A környező sziklákból fejt követ a kőépületekhez. (Felszíni bányászat)
2) **Helyőrség** (Előretolt): Kis kunyhó, leendő harcosaink számára. Célszerű ezt, vagy a másik két építményt, (vár, őrtorony, lásd később) lehetőleg a határvonalnál minél hamarabb megépíteni, mivel ha ezekbe beköltöznek a harcosaink, akkor területeket kapunk. Az ellenfél ezen épületeit el is foglalhatjuk. (Csak a határhoz közel lévőket!) Kettős click az ellenség valamelyik hadi épületén, válasszuk ki, hogy hány db. embert küldjünk oda, és a két kard ikonra clickelve már mennek is.
3) **Favágó**: Erdős terület mellé célszerű építeni.
4) **Faültető**: Favágó mellé, a Zöldek célkitűzései szerint cselekszik.
5) **Halász**: Egyértelműen víz mellé.
6) **Hajóács**: Ezt is.
7) **Szélmalom** (A'la *Don Quihote*): Szerintünk mindenki sejti, hogy itt őrölnek (az őrültek), úgyhogy a hízlalda, vagy a kaszás (lásd később) mellé érdemes tenni.
8) **Zászló**: Hát igen. Elég zavaró része a játéknak, de elengedhetetlen az építkezések menetéhez, mivel az utakat zászlótól zászlóig építhetjük. Ennek a menete pedig a következő: Lerakjuk a zászlót. Click az 1. ikonon. Ezután a megfelelő irányt kiválasztva szépen építsük meg az utat.
9) **Húsfeldolgozó** (Hentes): Kis (vagy nagy) disznóinkat dolgozza fel. Lehetőleg a tenyésztő mellé, vagy közelébe építsük (disznók-hús).
10) **Kovács**: Hadiipar (vastömb-fegyver).
11) **Kohászati üzem**: (vasérc, szén-vastömb).
12) **Fafeldolgozó üzem**: A házak vázához szükséges gerendákat gyártja (farönkök-gerenda).
13) **Pékség**: Sütiiiiiii! (gabona-kaja)
14) **Aranyfeldolgozó**: (bányászott arany-pénz).
15) **Munkaeszközgyártó**: (gerenda, vastömb-szerszámok)
16) **Mezőgazdasági dolgozók egyesülete** (MgTsz): Búzát, sörárpát vet, arat. Ez a kaszás!
17) **Raktár**
18) **Disznóhízlalda**: Tenyésztő, etető (gabona-disznó).
19) **Őrtorony**
20) **Vár**: 12 lovag ósssszkomfortos IBUSZ lakása.

A hegyláncoknál külön lehetőségünk van bányákat építeni. Mindenki saját elgondolása szerint is lerakhatja őket, de célszerűbb, ha odaküldünk egy geológust. Ez úgy történik, hogy lerakunk egy zászlót a hegységen, utat építünk, majd kettős click a zászlón. A geológus fejére nyomva, már megy is a kis discoverynk. Ha talál valamit, kis üzenetben tájékoztat minket (vibrogó fehérség a bal oldalon, lent). Egyébként mindenfajta üzenetet így kapunk. A bányáink sorban:
1) Kőbánya (innen jön a Világos)
2) Szénbánya
3) Vasércbánya
5) Aranybánya
6) Tatabá... ja, az nem itt van.

- **2. ikon**: Ha még nem raktuk le a kastélyunkat, akkor a kiszemelt területről infot kapunk, hogy miből mennyit találhatunk. Ha már van kastélyunk, akkor ezzel az ikonnal törölhetjük a Föld színéről a rossz helyre épített házakat, utakat, zászlókat (kettős click az ikonon).
- **3. ikon**: Térkép (ua., mint a 2*jobb egérclick, ha beállítottuk az opsönszben). A térkép alján öt ikont találhatunk, amikkel láthatóvá tehetjük az ellenfelek területeit és alatta a topográfiai térképet, vagy csak az ellenfelek területeit. Beállíthatjuk, hogy láthatóak legyenek-e, vagy se' a házak, az utak, a grid. Az utolsóval kicsinyíthetünk, nagyíthatunk.
- **4. ikon**: Ezzel az ikonnal a statisztikai részbe léphetünk be. Az itt látható ikonok jelentése balról jobbra:
  a)/b) **Folyamatábrák**: Itt a gyengébb képzelőerővel megáldott computer lamerek megtudhatják, hogy mit gyártanak az említett házsorok.
  c) Mennyi a raktáron lévő készletünk.
  d) Mellik házbó' mennyi van.
  e) Mely embereink aktívak.
  f) Hány paraszt dolgozik.
  g) Termelési statistic.
  h) Ez az ikon a grafikon.
- **5. ikon**: Itt az aktiváló, mozgósító, variáló menübe lépünk be. Van itt is nyolc ikon, következzenek hát balról jobbra.
  a)/b)/c) A különböző épületek teljesítménymegoszlását állíthatjuk be. Az említett gyengébbek kedvéért a programirók odapingálták a házak mellé annak az alapanyagnak a képét, amelyet feldolgoznak.
  d) Melyik munkást mennyire mozgósítsuk.
  e)/f) Ez az a két ikon, aminek a jelentésére nem sikerült rájönnöm. Aki tudja, írja meg.
  g) Itt a támadást, védekezést állíthatjuk be. A képek oszlopban: Kastély, vár, őrtorony, helyőrség. A képek mellett felül az ellenfél hadi épületeit támadó, alatta a saját épületeinket védő emberek mennyiségét szabályozhatjuk.
  h) Itt toborozhatunk katonákat, beállíthatjuk a sereg hatékonyságát, és ide-oda küldözgethetjük a harcosainkat.

Az 5. ikon után öt db. időfokozat beállító található. Nem láttuk eddig értelmét, de aki akarja, az nyomogathatja **(Pl. a Xinó — CoVboy)**.
Néhány hasznos dolgot még meg kell, hogy említsek. Bármilyen építményről infót az építményen elkövetett kettős click-kel kapunk. A játéktér és a térkép a jobb egérgomb nyomvatartásával, és az egér tologatásával lehetséges.
Ennyi lett volna a ***Settlers***. Ékesebb ajkúak kedvéért: ***Die Siedler***. Lehet, hogy egy-két dolgot nem pontosan írtunk le, de ez belefér. A következő számban úgy is korrigálni fogom a hibákat... ha lesz hozzá kedvem.

Mindenkinek jó uralkodást és hadvezetést kívánunk!

• *Evil Csika*

Betrayal At Krondor *(PC)*

Én az Evil Seek nevű varázslatot már a 4. fejezetben is megtaláltam (rögtön a kezdésnél a nagy teremnél az első balra lévő ajtó mögött egy ládában, ha jól emlékszem egy boszi és két goblin őrzi, a ládán meg csapda van! Szintén a 4. fejezetben a *Nalar's Rib* tényleg semmit sem csinál, csupán a moredhel hadsereg 90%-át nyírja ki. Ez azért jó, mert a földön hevernek a hullahegyek, akiket nagyszerűen ki lehet fosztani (egyébként tényleg gyérek: alig van mindegyiknél 50-60 arany; *Dragon Plate, Great Sword*... A *Skin of the Dragon* az éppen varázsló személyre is alkalmazható, igaz a kék négyzet nem látszik, de attól még működik! A harcképernyőn a '**G**' megnyomása egy tetszetős négyzethálót varázsol a terepre. Ez mondjuk inkább a csapdaképernyőn hasznos: ilyenkor ugyanis láthatóvá válik, hogy mely „elektródok" között van „áram". *Brother Marc* (az a szelid kis figura a *Sarth* mellett lévő kukoricásban) másodszorra is ad scrollt, persze ezt is sokkal olcsóbban, mint a bolti ár (ha jól emlékszem, *Skyfire*-t) A *Barding* tulajdonság szinte teljesen kimaradt (még jó, hogy meg lett említve) **(Sorry — DADA)**.
A 8. fejezetben, miután Kiszabadítottuk *Pug*-ot, menjünk el a sziget SW részére (ahol eddig az istenek nem engedtek be, lecsapolták a karakterek HP-jét), itt egy gödörben többek között találhatunk két *Valheru-armor*-t (vacak, csupán 70%-ot ad a *Defense*-hez...) és egy *Strength Drain scroll*-t! Ez akkor lehet lényeges, ha *Owyn* még nem tudja ezt a varázslatot (ami nem lett leírva, hogy *Wind Elemental*-ok ellen kell!). Először *Owyn* tanulja meg, mert ő *Cup of*... segítségével meg tudja tanítani *Pug*-ot is! **Pár leg:** legerősebb kard: *Sword of Lims-Kragma*, legjobb páncél: *Valheru armor*.

• **Kulcsár Gábor (Gabriel), Budapest**

PLUS4 SAROK

Mindenféle

Az csak a dolgok egyik oldala, hogy gyengül az anyag, a másik oldala, hogy alábbhagyott az aktivitásotok. **Továbbra sincs normális játék**, amiről érdemes lenne leírást csinálnom, ***és valahogy ti sem küldtök be anyagot*** *(Simon János [Jahny], Bp., 1145, Thököly út 146/b., de lehet a* ***CoV*** *címére is, ahogy akarjátok)!!!*

KÖZÉRDEKŰ

- **VIC-kártya**
  Készül egy szuper PLUSI-dugasz, ami képes lesz arra, hogy a C64 grafikáját (sprite) és hangját leadja, ugyanis a 8x8 alkatrészeiről van szó. (A SID-kártya is létezget, többfajta verzióban, de gyártásáról még nincsen komOl!abb szó... Ja, aki még nem tudná, ez a C64-nél is iOl!bb zenét füttyent!) Ezenkívül lesz benne pár kiló plusz hely is; tehát enyhén szójva profin lehet majd másolni... Ujabb dolognak pedig különféle extrák (profi monitor, stb.)! Na, amint lesz róla hír, leadom...

- **Nem lesz állandó COV MOOO! NEWS!**
  Ugyanis *PROKY* bevonult ama szervezet körébe, ahol az agyilag önnköltséges jövendő tehenészeket képzik. A Magyar Honvédség c. dologról lenne szó. Eddig különben egy szám készült el, de mégsem lett leadva... végül kb. egy hete csinálgattunk egy végső első számot. Ez azért ki lesz dobva **(—remélhetőleg nem az ablakon és egyébb output helyeken. Bár "delete"-re kemény...)** valamikor (?!). Mondjuk inkább poén-magazin lesz, mert kevés az anyag **(—nem csak a sörre stb. gondolok)**. TARTALOM: (—baromságok, de inkább tehénségek) CoV-SpV tallozó, külön kiemelve, hogy hány oldal info van egy-egy újságban; valami használható anyagok mindenkinek a géppel kapcsolatban; poénhegyek; irodalmi részek **(—csak az olvassa, aki részeg)**; Commy X-mas leírása a „stáb" szemszögéből **(—na, ott tényleg részegek voltunk!)**.

MAJDNEM—NEWS

- **CITADEL OF CHAOS** *(HCH)*
  Yore Nagy Varázslójának tanítványa vagyunk, *Balthaus*-t kell likvidálununk az életből, mert szülőfalunkat akarja... likvidálni. Természetesen sok*k* veszély leselkedik ránk. Egy izgalmas adventure-ről van szó, ugyan képek nélkül; de nem kell hosszasan pötyögni, mert betűkkel választhatunk a felkínálkozó lehetőségek közül. *"...Már gondoltál rá, hogy azt mondod, gyógynövénygyűjtő vagy, és azért jöttél, hogy meggyógyíts egy lázas őrt. Kiadhatod magad kereskedőnek, kézművesnek talán ácsnak is* **(Ezt kikérem magamnak — Prunoki)**. *Esetleg vándornak aki éjjeli menedéket keres. Amint azon töprengesz, milyen lehetőségeid vannak és mit fogsz bemeséini az őröknek, eléred a főkapuhoz vezető központi ösvényt. A függőhíd mindkét oldalán egy-egy lámpa ég...".* Ezután két B-betűs **(—said...)** filmekből szalajtott nehézmutánsok állják el utunkat... Ha meghaltunk **(—rögtön a lényeg!)**, akkor egy szép kis koponya és digi ténymegállapítás a jutalmunk. Szóval „kúl". *„Nemannyiranyúvz"*, mert '92 januárjában kódolták, de most küldte el a T. coder. Ja, lesz róla leírás!!!

- **PUNK PUZZLE** *(YOUNG CANNIBALS)*
  Az F1-re induló játék egy „kedves" kis „pánkpuzzle". Az első pálya az „ALCOHOL ROOM". Hmmm, nem rossz... csak szintén '92-es (augusztus), de **(—szintén)** most kaptam meg.

BATTERY 3 *[TCFS]*
Kb. 1-2 hónapja már kész van, de sz**ás van, mert elb****dott TCFS lemeze és... (ez nem vicc ezt ő mondta személyesen).

D.M.C. *[Steve]*
Megjelent a javított változat.

LUNACY *[GS]*
Digi show besózottaknak.

PORNO SHOW *[GS]*
Na vajon mijez? Két kép és egy digi 113 blokkban Zsomboroknak.

BLOBBY *[ATI]*
Logikai játék, még készül...

KAPUTÖRŐ *[MAT]*
Ez egy lo(!) kis ügyességi játék.
Először is jön a pincér és kapunk egy menüt:
'F1/SPACE': játék indítása
'F2': bill. átdefiniálása
'F3': INFO-line
'HELP': RESET.
A lényeg az, hogy labdákat kell bedobni 9 lyuk-szerű valamibe. A labdákat „tükrök" terelik, és a pálya is. 9 golyót tévedhetünk. A tükröket lehet keverni. A pályát lehet fel/le mozgatni. A 'SPACE'-szel(val/vel) dobunk. Ha nem sikerül bedobálni a lyukakba a golyszikat, akkor levetjük magunkat a mélybe. Ya, és el ne felejtsem, ha 1 lyukba 2 golyó esik, akkor mindkettő eltűnik! GOOD LUCK!

POWER BALL
Egy golyszli pattog le/fel és így kell menni a pályákon át. Természetesen nem szabad a gyanús dolgokat megérinteni. Van egy EDITOR-ja is.
Billentyűk/vezérlés:

'SPACE': pause
'RUN/STOP': pause ki
'ESC': újrakezdi
'JOY 2': irányítás

ATOMINO *[DNS]*
Nem összekeverendő a CoV 31-ben megjelent ***ATOMIX***-szal! Ez egy újabb logikai game molekula maestrotól. Ya, aki kíváncsi rá, a leírása benne van a gémben.

HEROIC *[EDC]*
Megjelent a második rész! Szinte ugyanaz, mint az előző.
Azért THANX minden anyagért, **HCH**-nak, és **Somogyvári Zoli**nak, Debrecenbe!!!

CSÍTZ-HEGYEK

- **GHOST CASTLE** *(KICHY)*
  Annál a képnél, ahol a sírhalom, korhadt fa és felirat van fOilamodhatunk némi „csíthez":

  E Z A W
  T C D R
  U B G Y
  O M J I
  E-C-G-I
  Minden fenti oszlopból le kell nyomni egy-egy billentyűt, lényegtelen, hogy melyiket **(—*GERLICZE RAFAEL*, aki beküldte a tippeket, a kiemelt négyet szokta alkalmazni..)**.

- **CLOUD KINGDOMS** *(TCFS)*
  Az *OBSCURE* által töredezett verzióban a következőket kell bepötyögni:

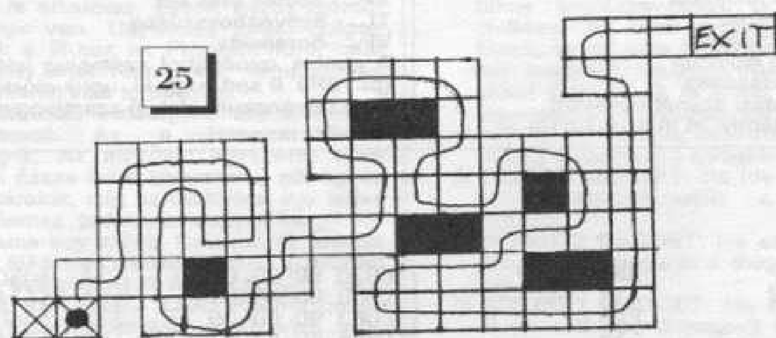
```
>0600 A9 0D 8D 96 11 A9 06 8D
>0608 97 11 4C 0D 10 A9 14 8D
>0610 CC 10 A9 06 8D CD 10 4C
>0618 10 10 78 8D 3F FF A9 60
>0620 8D EF A4 A9 05 8D F0 A4
>0628 A2 4A BD 36 06 9D 60 05
>0630 CA 10 F7 4C 00 14 A9 4C
>0638 8D F5 10 A9 72 8D F6 10
>0640 A9 05 8D F7 10 4C 20 10
>0648 A9 A9 8D F5 10 A9 FF 8D
>0650 F6 10 A9 8D 8D F7 10 A9
>0658 A9 8D 03 4D A9 01 8D 04
>0660 4D A9 4C A2 9D A0 05 8D
>0668 AB 4B 8E AC 4B 8C AD 4B
>0670 4C F5 10 C9 EF F0 03 4C
>0678 AF 4B CE 04 4D 4C B6 4B
```

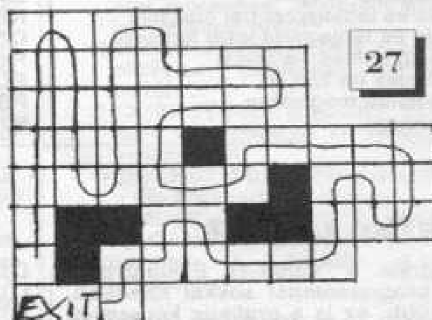
  ...ezután mentsük ki, pl:
  S"EVRL4CK/OBS 1536",8,0600,0680
  Használata:
  Töltsük be a programot (DLOAD"*"), utána mehet az örökéletünk (,1-el) és indítsuk SYS1536-tal. Az élet fogyhatatlansága néha gond lesz ugyan, de az 'ESC' majd segít a dolgon **(—ESC ha mondom, segít a gondon... és *GERLICZE RAFAEL*)**.

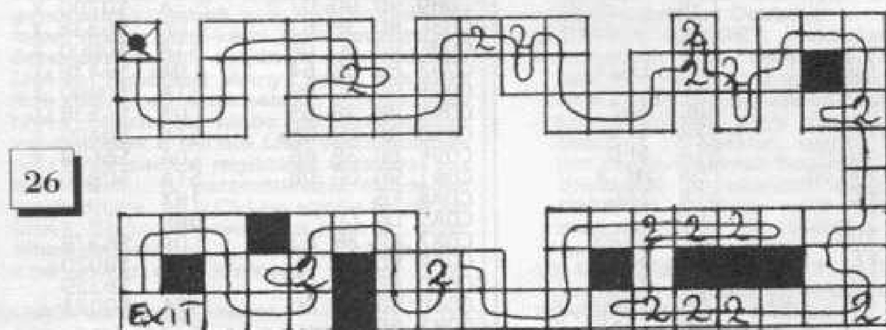
- **BARD'S TALE III.** *(PIGMY)*
  Végre jött **(—vagy végre előkerült az egyik levél, amiben van...)** egy teljes kórú ***BT3.*** túrkálás!!! Ugyanis a CoV#43.-ban megjelent „nem éppen" teljes stb. Szintén *GERLICZE RAFAEL* „keze munkája" — én csak „kissé" beletúrkáltam.
  A kimentett karakterek elhelyezkedése:
  1—2: T28 S09
  3—4: T28 S02
  5—6: T28 S13
  & 7: T28 S06
  „Innentől a dolgok hexában mennek, ha iO!l emléXem. Egy-egy blokkban két karakter fér el, a blokk két részre van osztva. Az egyik a karakter 00—7F byte-okat, a másik a 80—FF byte-okat foglalja el **(—egyszerű, mint a „báj tok") (Meg mint az „isz tok" — CoVboy)**. Ezen a 80 byte-on belül:"
  00—0F: Név (kissé trükkösen)
  >00 C3 EF D6 E2 EF F9 FF
  >08 FF FF FF FF FF FF FF
  10—14: főértékek sorban (Erő, ...)

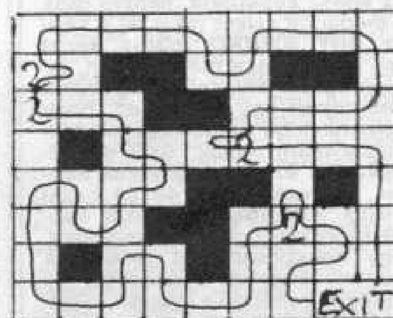
Huhh! A ***BT3*** témát legközelebb fo(l)tatjuk!

- **Jahny©®™ (Mr.AIDSface, Xinó stb.)**









28

C64 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

EASY SCRIPT

Gondolom sokaknak megvan az egyik legjobb szövegszerkesztő C64-en: az *EASY SCRIPT*. Abban azonban már nem vagyok olyan biztos, hogy mindenki tisztában van a program nyújtotta lehetőségekkel, ezért most ezt foglalnám össze röviden. A program alapvetően két fő részre bontható: az egyik rész maga a szöveg, a szövegszerkesztés; a másik a szövegben elhelyezhető formátum utasítások (pl.: margók, sorkiegyenlítés stb.), ezeket meg kell, hogy előzze egy inverz '*', ezt az 'F3'-mal írhatjuk ki, egy sorba írt formátumparancsokat ':'-tal választhatjuk el egymástól. Ezenkívül ott van még az 'F1'-gyel elérhető parancs mód, amely után egy vagy több újabb billentyű lenyomásával megint egy csomó hasznos dologhoz juthatunk (pl.: keresés, helyettesítés stb.). A további leírást úgy folytatnám, hogy bármikor bármit a lehető leggyorsabban ki lehessen keresni. Tehát:

EDIT mód (szerkesztés):
'F1' - Parancs mód
'F2' - FILE nevének kimásolása
'F3' - Formátum jel
'F4' - DISK mód
'F5' - Betűzár be/ki
'F6' - Tizedes tabulátor be/ki
'F7' - Vízszintes tabulátor
'F8' - Függőleges tabulátor

Kurzormozgatás:
'CLR' - Szöveg eleje
'HOME' - Bal felső sarok
'Balranyíl' - Előző sor vége
'SHIFT+SPACE' - Összekapcsoló jel
'SHIFT+RETURN' - Következő sor
'CTRL+W' - Következő szó eleje
'CTRL+Balranyíl' - Előző szó vége

Parancs mód ('F1'):
'A' - Blokk másolása
'B' - Változó blokk kijelölése
'C' —> 'H' - Vízszintes tabulátor törlése
—> 'V' - Függőleges tabulátor törlése
'D' - Blokkszerű törlés
'E' —> 'A' - Egész szöveg törlése
—> 'P' - Következő bekezdés törlése
—> 'R' - Hátralévő szövegrész törlése
—> 'S' - Következő mondat törlése
'F' - Szöveg kimentése
'G' —> 'Betű' - Szöveg végére ugrás
—> 'Szám' - Adott sorra ugrás
—> '999' - FILE utolsó sorára ugrás
'H' —> 'L' - Keresés összefűzött FILE-ban
—> 'M' - Keresés a memóriában
'I' - Folyamatos beszúrás be/ki
'L' - Szöveg betöltése
'M' - Kimért blokk kijelölése
'O' —> 'C' - Folyamatos nyomtatás
—> 'D' - Eszköz száma
—> 'F' - Kitöltő FILE
—> 'L' - Összefűzött FILE(ok)
—> 'P' - Nyomtatóra
—> 'C' - Következő lap
—> 'V' - Képernyőre
—> 'SPACE' - Pásztázás indít/állít
—> 'COM' - Soronkénti pásztázás
—> 'STOP' - Megállít
—> 'RET' - Sor elejére
—> 'F5' - 20 oszlopot jobbra
—> 'F7' - 40 oszlopot jobbra
—> 'C' - Következő lap
—> 'P' - Aktuális lap nyomtatása
—> 'X' - Többszörös másolat
'P' - Vízszintes tabulátor letapogatása
'R' - Blokk kijelölése
'S' - Helyettesítendő szövegrész megadása
'T' —> 'H' - Vízszintes tabulátor kijelölése
—> 'V' - Függőleges tabulátor kijelölése
'U' - Kis/nagy betűcsere a hátralévő szövegben
'V' - Blokk kitöltése
'X' - Blokk áthelyezése
'Z' - Összes tabulátor törlése
'@' —> 'L' - Helyettesítés összefűzött FILE-ban
—> 'M' - Helyettesítés a memóriában
'*' - Hang be/ki
'—' - Feltételes elválasztás
'CRSR' - Pásztázás
'SHIFT' - Gyorsít
'SPACE' - Indít/állít
'STOP' - Befejez
'STOP' - Rendszer-RESET
'SPACE' - 24 sort előre
'SHIFT+SPACE' - 24 sort hátra
'INST' - Sor beszúrása
'DEL' - Sor kitörlése
'SHIFT+F' - Blokk kimentése
'SHIFT+V' - Változó blokk kiürítése

Karakterkészletek:
[.] - Aláhúzott
(,) - Félkövér
;,: - Kövér
<,> - Sűrített
&,% - Árnyékolt
' - Felső indexelt
, - Alsó indexelt

A **CHARSET**-eknél az első jellel be-, a másodikkal kikapcsolhatjuk a készletet (kivétel az index).

Formátumparancsok ('F3'):

- Automatikus lapszámozás (inverz)
CH.,,,,,,,,, - Karakterdefiniálás
CN. - Központosítás be 1/ki 0

FP.. - Feltételes lapemelés
FT.:bal,köz,jobb - Lábjegyzet
HD.:bal,köz,jobb - Fejléc
HL.. - Fejléc és lábjegyzet bal margója
HR.. - Fejléc és lábjegyzet jobb margója
JU. - Sorkiegyenlítés be **1**/ki **0**
LF. - Soremelés be **1**/ki **0**
LK - Folytatásfile megadása
LM.. - Bal margó
LN.. - Üres sorok
LP.. - Sor/INCH (4,6,8,12)
MA. - Margó feloldása
NB - Megjegyzés
OF.. - Oszlop eltolás
P#.. - Kezdő lapszám
PL.. - Laphosszúság
PS - Nyomtatási szünet üzenettel
PT.. - Karakter/INCH (6,8,10,12,15)
RA. - Jobboldal egyenesítése be **1**/ki **0**
RM.. - Jobb margó
SP.. - Köztes üres sor
TL.. - Szöveghosszúság
VP.. - Soreltolás

A pontok mindenhol számokat jelentenek, (pl. 'SP9' 9 sort hagy ki, ugrik előre) a pontok számának megfelelő számjeggyel.

• *JOE*

Képcsíkozás #2

Ez a program a '93/94-es Évkönyvben megjelent programomnál sokkal rövidebb és egyszerűbb; ez is a grafikus képernyőt csíkozza fel, de itt már a futás során nem 'nyalja' át az egész képernyőt, hanem csak a számával megadott csíkot rakja fel a képernyőre. Az ***ART STUDIO 2.3b***-s képet $4000-tól kell elhelyezni a memóriában, innen fogja a program olvasni a képcsíkok adatait. A programot úgy írtam meg, hogy azt BASIC ismeretekkel rendelkező felhasználók is hasznosítani tudják. SYS 49152-vel inicializálhatjuk az egész grafikus képernyőt (törlés, színezés), SYS 49155,x-szel pedig az x-edik vízszintes képcsíkot kapcsolja be. A csíkozás úgy van megoldva, hogy ha egy bekapcsolt sort próbálunk újra bekapcsolni, akkor azt kikapcsolja, így elvileg bármilyen őrült logika alapján felcsíkozhatjuk a képet. A program végén lévő kis BASIC rész a képernyő aljáról és tetejéről 2-es lépésközzel indulva csíkozza fel a képet, de kis átírással hasonló dolgokat gépikódból is művelhetünk. Gondolom ezzel mindenkinek elege lett a képcsíkozásokból. Most pedig következzék maga a program:

```
C000                  .OPT  00
C000                  *=    $C000
C000 4C 0A C0         JMP   TT
C003 20 F1 B7         JSR   $B7F1
C006 8A               TXA
C007 4C 22 C0         JMP   AA
C00A A9 00      TT    LDA   #$00
C00C 85 FB            STA   $FB
C00E A9 20            LDA   #$20
C010 85 FC            STA   $FC
C012 AA               TAX
C013 A0 00      EE    LDY   #$00
C015 91 FB      DD    STA   ($FB).Y
C017 C8               INY
C018 D0 FB            BNE   DD
C01A E6 FC            INC   $FC
C01C CA               DEX
C01D D0 F4            BNE   EE
C01F 4C 63 C0         JMP   SZ
C022 48         AA    PHA
C023 29 07            AND   #$07
C025 85 02            STA   $02
C027 68               PLA
C028 4A               LSR
C029 4A               LSR
C02A 4A               LSR
C02B A8               TAY
C02C B9 CD C0         LDA   LO,Y
C02F 18               CLC
C030 65 02            ADC   $02
C032 85 FB            STA   $FB
C034 85 FD            STA   $FD
C036 B9 B4 C0         LDA   HI,Y
C039 85 FC            STA   $FC
C03B 18               CLC
C03C 69 20            ADC   #$20
C03E 85 FE            STA   $FE
C040 A0 00            LDY   #$00
C042 B1 FD      V1    LDA   ($FD),Y
C044 51 FB            EOR   ($FB),Y
C046 91 FB            STA   ($FB),Y
C048 98               TYA
C049 18               CLC
C04A 69 08            ADC   #$08
C04C A8               TAY
C04D D0 F3            BNE   V1
C04F E6 FC            INC   $FC
C051 E6 FE            INC   $FE
C053 A0 38            LDY   #$38
C055 B1 FD      V2    LDA   ($FD),Y
C057 51 FB            EOR   ($FB),Y
C059 91 FB            STA   ($FB),Y
C05B 98               TYA
C05C 38               SEC
C05D E9 08            SBC   #$08
C05F A8               TAY
C060 10 F3            BPL   V2
C062 60               RTS
C063 A9 1D      SZ    LDA   #29
C065 8D 18 D0         STA   $D018
C068 A9 3B            LDA   #59
C06A 8D 11 D0         STA   $D011
C06D A9 D8            LDA   #216
C06F 8D 16 D0         STA   $D016
C072 A2 00            LDX   #$00
C074 BD 40 5F   GT    LDA   $5F40,X
C077 9D 00 04         STA   $0400,X
C07A BD 40 60         LDA   $6040,X
C07D 9D 00 05         STA   $0500,X
C080 BD 40 61         LDA   $6140,X
C083 9D 00 06         STA   $0600,X
C086 BD 40 62         LDA   $6240,X
C089 9D 00 07         STA   $0700,X
C08C BD 38 63         LDA   $6338,X
C08F 9D 00 D8         STA   $D800,X
C092 BD 38 64         LDA   $6438,X
C095 9D 00 D9         STA   $D900,X
C098 BD 38 65         LDA   $6538,X
C09B 9D 00 DA         STA   $DA00,X
C09E BD 38 66         LDA   $6638,X
C0A1 9D 00 DB         STA   $DB00,X
C0A4 E8               INX
C0A5 D0 CD            BNE   GT
C0A7 AD 28 63         LDA   $6328
C0AA 8D 20 D0         STA   $D020
C0AD AD 29 63         LDA   $6329
C0B0 8D 21 D0         STA   $D021
C0B3 60               RTS
C0B4            HI
  .BYTE32,33,34,35,37,38,39,40
C0BC
  .BYTE42,43,44,45,47,48,49
C0C3
  .BYTE50,52,53,54,55,57,58,59
C0CB                  .BYTE60,62
C0CD            LO
  .BYTE0,64,128,192,0,64,128,192
C0D5
  .BYTE0,64,128,192
C0D9
  .BYTE0,64,128,192,0,64,128,192
C0DA
  .BYTE0,64,128,192,0
```

A BASIC lista:

```
300 SYS49152
310 FORI=0TO199STEP2
320 SYS49155,I
330 SYS49155,199-I
340 NEXT
350 GETA$:IFA$=""THEN350
360 POKE53265,155:POKE53272,21:
   POKE53270,200
```

• *JOE*

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Huju mindegykinek!

Végre beköszöntött a forró meleg.
Az utcákon lengedeznek a jó nagy ..... lombok.

Mindenkinek gondolom így az érettségi után már nem is annyira kellemetlen és zavaró ez a rohadt kánikula, mivel vagy kimennek a strandra, **(gyenge megoldás)** vagy a hűvös, homályos szobában gépeznek, **(alternatív megoldás)** vagy beülnek egy meghitt otthonos kricsmibe, és úgy berúgnak, mint a disznó **(A lehető legjobb megoldás). (Ezt én is így gondolom. — Covboy, Getto, 1.0, Bryan stb.)** Így, a nyár beköszöntével nekem sincs marha nagy kedvem mindenféle marhaságról irkálni, de mivel muszáj, meg kell csinálni. Az előző számban már megemlítettem a tömörítőket, de mielőtt megint belevetném magam, érdemes egy kicsit bővebben írni róluk. Szóval **(és tet(ű)vel)** mik is azok a tömörítők?

Tömörítők

A tömörítőket definiálhatjuk úgy is, hogy olyan programok, amelyekkel különböző file-okat vagy teljes lemezeket sűríthetünk össze helymegtakarításból, vagy poénból. Esetleg archiválás céljából. Ezeknek a programoknak különböző osztályai vannak:

- **Az első, a filetömörítők osztálya.** Ezek egy file letömörítésére alkalmasak, és az összetömörített file-okat ki is csomagolják. Ide tartozik az előző számban ismertetett ***PowerPacker***, és a közkézen forgó ***Turbo Imploder***. A ***PowerPacker*** a nagyobb file-okat rosszabbul tömöríti mint a ***Turbo Imploder***, viszont a ***TI***-hez több memória szükséges. A speciális dolgok

amik jellemzők a *PP*-re: Pl. más tömörítők által összetömörített file-ok kitömörítésére is alkalmas, gyors, kevés memóriaigénye van. Ugyanúgy spéci dolgok vannak a *TI*-hez is: Program*hunk*-okat is össze lehet fűzni vele, rendszerfile-okat is lehet vele tömöríteni.

- **A másik két osztály, a file-archiváló programok és a lemezarchiváló proggy-k.** Az előzővel egyszerre több file-t is össze lehet tömöríteni, sőt egész könyvtárakat, míg az utóbbival egy teljes DD-s lemez tartalmát, melyet ha kicsomagolunk egy másik lemezre, az eredeti lemez tökéletes mását kapjuk. **(Oroszul tudók előnyben!)** A file-archiválók közé tartozik az *LHARC; LHA; PKZIP*. Én az *LHA*-t szoktam mindig használni, mert ebben bízom meg a legjobban. Az *LHA*-t gondolom senkinek sem kell bemutatni, mivel ahogy járni-kelni szoktam Amigás összejöveteleken, majdnem mindenki az *LHA*-val tömörített. Annyit azért megemlítek róla, hogy érdemesebb a regisztrált *LHA*-t használni, hiába alacsonyabb a verziószáma a reklám *LHA* verziószámánál, mivel csak a regisztrált verzióval lehet tördelni. A paramétereket mindenki megtudhatja, ha a CLI-be simán beírja az LHA-t. Én most azért nem írom le, mert nincs kedvem. ...... Na jó, leírom, de csak azokat, amik fontosak:

Kezdjük az utasításokkal:
a: File-okat adhatunk meg a fő file-ba.
e: Kicsomagol, egy könyvtárba mindent.
x: Kicsomagol, de figyelembe veszi a könyvtárstruktúrát.
l: Kilistázza az archivált file-okat.
d: Letörli a file-okat.

Folytassuk az opciókkal:
r: Az aldirectory-kat is figyelembe veszi.
v: Ha megadjuk neki hogy hány byte-ot rakjon össze, akkor az összes file ugyanakkora lesz.

Számomra ennyi a fontos dolog, ha valaki többet akar megtudni az LHA-ról, akkor a SHELL ablakba csak simán írja be, hogy LHA, és megkapja a paramétereket.

A lemezarchiválók jelentősége akkor nyilvánul meg, ha BBS-ről vagy CD-ről akarunk valamit leszedni, mivel NDOS lemezek összetömörített formában kevesebb helyet foglalnak, és gyorsabban lehet átmásolni őket wincsiről wincsire, vagy wincsiről lemezre. Ezeket a *DMSWIN*-nel, *ZOOM*-mal, *DIMP*-pel lehet elérni. Ezek közül mind sebességben, mind sűrűségben a *DMSWIN* viszi el a pálmát, meg ennek a programnak a leírása következik nemsokára. 23w4efrt5y6guh... Akkor következzék a DMSWIN! (Ugye megmondtam!)

D M S W I N

A *DMSWIN*-hez szükségeltetik az **Arp.library**, amit a **LIBS** könyvtárba kéretik elhelyezni. Hogy elindítsuk, csak clickeljünk a proggy ikonjára, de indíthatjuk CLI-ből is **(Lusták hátrányban!)**. A Gadget-ek jelentései a következők:

- **READ GADGET**: Ha ráclickelünk, egy másik ablakot kapunk, ahol különböző paramétereket állíthatunk be a read funkciónak:
  1) **OUTPUT FILE GADGET**: Elóhoz egy standard file requester-t, ahonnan kiválaszthatjuk az output file-t.
  2) **OUTPUT FILE STRING GADGET**: Ideclickelve beírhatjuk az output file nevét.
  3) **TEXT FILE GADGET**: Ugyanúgy megnyit egy file requester-t mint az előbb, de itt a Text file-okat választhatjuk ki.
  4) **TEXT FILE STRING GADGET**: Itt ugyanúgy mint bárhol máshol, beírhatjuk a text file nevét.
  5) **ENCRYPT STRING GADGET**: Ennek az izének (gadget-nek) a hatására beírhatunk különféle szavakat, amelyeket titkos kulcsszavaknak is vehetünk, **(feltéve, ha nem mondjuk el senkinek, és mi sem figyelünk oda, amikor beírjuk,)** melynek hatására csak akkor tömörítődik ki a file, ha beírtuk ugyanazt a kulcsszavunkat. Marha jó, mi? Ha nem akarsz password-öt, akkor hagyd üresen ezt a gadgetet.
  6) **CMODE GADGET**: Ha ide clickelünk, akkor végignézhetjük a tömörítés módjait.
  7) **INHIBIT? GADGET**: Ha ezt kiválasztjuk, akkor lefoglalja a meghajtót olvasás közben.
  8) **BITMAP? GADGET**: Ha kiválasztjuk, akkor a Sector Bitmap-ot használja a program, mikor tömörítjük a datákat. **(DADÁ-kat? — Covboy)**
  9) **DEVICE GADGET**: Ideklickelve megtudhatjuk, hogy melyek a használatban lévő meghajtók ahonnan olvashatunk. Csak a meghajtóknak van olyan tulajdonságuk, hogy 80 track — 2 oldal — 11 szektor, vagyis 512 byte per szektort tudnak használni. Ha más drive-okat is akarunk használni, a **DMSWIN** indítása előtt győződjünk meg róla, hogy be vannak-e kapcsolva.
  10) **LOWTRACK GADGET**: Itt kiválaszthatjuk a **LowTrack** paramétereket.
  11) **HIGHTRACK GADGET**: Ugyanaz mint az előbb, csak itt a **HighTrack** paramétereket állíthatjuk be.
  12) **OK GADGET**: Ha minden OKÉ, **(Teljesülnek a régi álmok, s holnapra már minden oké! — 88-as Csoport)** ezzel indíthatjuk az egész műveletet.
  13) **CANCEL GADGET**: Érvénytelenít mindent, és visszaléphetünk a kezdő képernyőhöz.
- **WRITE GADGET**: Ha ide clickelünk, ez is megnyit egy másik ablakot, ahol a write funkciónak a paramétereit állíthatjuk be:
  1) **INPUT FILE 1 GADGET**: Itt is egy file ablakot kapunk, ahol kiválaszthatjuk a fő **Input file**-t.
  2) **INPUT FILE 1 STRING GADGET**: Ide egy click, és megadhatjuk a fő **Input file** nevét. **(III/III-asok előnyben!)**
  3) **INPUT FILE 2 GADGET**: Ugyanúgy mint az előzőeknél, file ablak, ahonnan kijelölhetunk egy másik **Input file**-t.
  4) **INPUT FILE 2 STRING GADGET**: Itt a másik **Input file** nevét adhatjuk meg.
  5) **DECRYPT STRING GADGET**: Ez a gadget beléptet a **Decryption password**-be. Itt a LOAD menünél megadott kulcsszót **(Ha adtunk neki)** írhatjuk be, hogy visszakapjuk a lemezünket.
  6) **TEXT? GADGET**: Kiválasztva a *Banner Text* jelenik meg. **(Ezt marhára nem értem! — Covboy)**
  7) **PAUSE? GADGET**: Ha aktív, akkor miután megmutatta a **Banner Text**-et, vagy a **bootblock**-ot, pauzál.
  8) **VALIDATE? GADGET**: Vagy kiválasztjuk, vagy nem. Ha igen, akkor validálja a lemezt, miután befejezte az íróműveletet.
  9), 10), 11), 12), 13)-as gadgetek megegyeznek a **READ** ablaknál leírtakkal.
- **VIEW GADGET**: Ideclickelésnél megnyit egy **requester**-t, ahol kiválaszthatjuk azt a file-t, amelyiket meg akarunk nézni.
- **TEST GADGET**: Ugyanaz, mint az előző, csak azzal a kis különbséggel, hogy itt a teszteléshez választhatjuk ki a file-unkat.
- **TEXT GADGET**: Ennél a requesternél a **Banner Text**-et nézhetjük meg.
- **REPACK GADGET**: Ha a patkány bal fülét kétszer megbirizgáljuk efölött a gadget fölött, akkor megnyit egy másik ablakot, ahol beállíthatjuk a **Repack** funkció különböző paramétereit.
  1) **INPUT FILE GADGET**: Ismét kapunk egy requestert, ahonnan kiválaszthatjuk az **Input file**-t.
  2) **INPUT FILE STRING GADGET**: Ideclickelve, beírhatjuk az **Input file** nevét.
  3) **OUTPUT FILE GADGET**: Itt az **Output file**-t választhatjuk ki. **(Requesterből! — Covboy)**
  4) **OUTPUT FILE STRING GADGET**: Itt a file nevét adhatjuk meg.

  A **CMODE, LOWTRACK, HIGHTRACK, OK, CANCEL** gadgetek funkciói megegyeznek a **READ** ablak ezen gadgetjeivel.
- **ABOUT GADGET**: Aktuális információt ad a programról.
- **ABORT GADGET**: Minden aktuális műveletet megszakít, ha ráclickelünk.
- **ICONIFY GADGET**: **(Na meg a GO, GO GADGET! — Getto)** (A lapozgató gadget mellett találhatjuk meg az ablakkereten) Ezzel tudjuk az ablakot lekicsinyíteni, ezáltal praktikusan el tudjuk helyezni a kis ablakot a képernyő bármely részén.

Ennyi lenne a **DMSWIN**, aztán azt hiszem, hogy a tömörítőket ki is veséztük. A többivel azért nem érdemes foglalkozni, mivel vagy elavultak, vagy shittek. Jó, tisztelet a kivételnek. Azt hiszem visszatérek még a grafikai dolgokat (f)elhasználó programokhoz. Tehát a következő sorokon a **BigAnim 3.3**-as verzióját fogom kiaprózni.

B i g A n i m 3.3

Jogos lehet a kérdés, hogy mi is az a **BigAnim**? A **BigAnim** egy animációlejátszó, **(Ki gondolta volna? — Covboy)** és azért hívják így, mert le tudja játszani az olyan animációkat, amelyek túl nagyok ahhoz, hogy közvetlen betöltődjenek a memóriába. Két jelentős tulajdonsága van:

Az egyik az, hogy az animációt nem egyben tölti be, hanem először betölt 100 Kbyte-ot, és miután elkezdi lejátszani, egyidejűleg betölti a következő 100 Kbyte-ot. A Másik tulajdonsága az, hogy ha Kickstart 3.0-át, vagy későbbi verziót használunk, akkor a **BigAnim** az új duplabuffer rutint használja a **graphics.library**-ben. Ha 3.0-ánál kisebbet használunk, akkor átveszi a képernyőkezelést az **intuition.library**-től, hogy felgyorsítsa a lejátszási sebességet. Azonban ha megcseréljük a képernyőt, vagy lehúzzuk a **BigAnim** képernyőjét, akkor ezt a program érzékeli, és ezt használja a régi lassú rutin helyett. A **BigAnim**-ot Shell-ből indíthatjuk, Paraméterei:

BigAnim filename [LOADALL] [HIRES] [BLANK] [VERBOSE] [BUFSIZE n] [RELTIME n] [TASKPRI N], ahol a 'filename' ANIM5 vagy ANIM7 animációra utal. ANIM8-cal senki ne próbálkozzon, mert nem fog neki menni. A legegyszerűbb megoldás, hogy az ANIM8-at átkonvertáljuk ANIM7-be, és így használjuk. A paraméteropsönök jelentései a következők:

1) **Loadall**: Betöltjük vele az egész animációt mielőtt lejátszaná. Az animáció a chunk-okba töltődik, amelyeknek a méretét a **BUFSIZE**-zal állíthatjuk be.
2) **HIRES**: A felbontást megváltoztatja **Hires/Interlace**-re. Ez csak akkor működik, ha az eredeti beállítás **Lores/Nolace**.
3) **BLANK**: Blankolja az egérpointert.
4) **VERBOSE**: **BigAnim**-unk egy-két információt szolgáltat az animációról, úgyismint a képernyő nagyságát/mélységét **(sűrűségét, anyagát, érdességét stb)**, display módjait, az animáció típusát (5, 7) stb.

Lássunk erre egy példát:

Példa:	**Magyarázat:**
File: Juggler	File-név
Picture: 320*200 (48000 bytes) Képméret	
Display: 320*200*6 planes	disfgrg
Modes: LORES HAM	Megjelenítési mód
Animtype: 5	Animáció típusa: 5 rövid, 7 hosszú
Lenght: 24 frames	Hány képkockából áll az animáció
Speed: 50 fps	Aktuális lejátszási sebesség (képkocka/sec)

5) **BUFSIZE n**: Beállíthatjuk vele a buffer méretét n byte-okban. Az alapbeállítás 100K (102400 bytes), melyet a **BigAnim** töltöget egymás után (akár a hurkát).
6) **RELTIME n**: Beállítja a lejátszás idejét, ha PAL rendszerben játszuk le, akkor 1/50 sec., ha NTSC-ben, akkor 1/60. **(Ki hitte volna? — Covboy)**
7) **TASKPRI n**: Ezzel beállíthatjuk a **BigAnim** taskprioritását lejátszás alatt. Ha a harddisk kontrollered nem használja a DMA-t, a lejátszás valószínűleg kevésbé lesz szaggatott, ha magas taskprioritást használunk. A prioritás vagy a file systemét használja, vagy amit a winchester használ.

Billentyűzetkiosztás az animáció lejátszása közben:

'**ESC**': Kilépés a **BigAnim**-ból. Használhatjuk a jobb egérgombot is, ha akarjuk.
'**SPACE**': Lepauzálja az animációt, vagy elindítja, ha már aktiváltuk.
'**N**': Ha pauzáltunk, a következő kockát mutatja meg.
'**TAB**': Ciklikusan cseréli a színeket.
'**SHIFT TAB**': Kikapcsolja a ciklust, és visszaállítja az eredeti színeket.

Ha bizonyos opciókat akarunk használni, vagy be akarjuk állítani az alap dolgokat, akkor egy environment-be ki tudjuk menteni a beállított értékeket, melynek neve **BIGANIMOPTS**. Például, ha a buffer méretét mindig 204800 byte-nak akarjuk beállítani, akkor beírjuk, hogy:
SetEnv BIGANIMOPTS BUFSIZE 204800, és **BigAnim**-unk ezt az értéket használja az alap 102400 byte érték helyett. A **BUFSIZE, RELTIME** és **TASKPRI** értékeket a **BIGANIMOPTS**-on keresztül beállítani egyszerűen a megfelelő utasításopciókkal lehet.

Néhány további info. A **BigAnim** támogatja a **CMAP** chunk-okat az animációban, és ennek megfelelően változtatja meg a képernyőszíneket.

Hogyan használjuk a legjobb bufferméretet; tehetné fel mindenki jogosan a kérdést. Hogy maximalizáljuk a lejátszási sebességet, tegyük a következőt: ha van elég memóriánk, töltsük be a teljes animációt, használjuk a **LOADALL** funkciót. Ezzel érjük el a lehető leggyorsabb lejátszást. Ha nincs elég memóriánk, beállíthatunk egy másik bufferméretet a **BUFSIZE** opcióval. Ha a **VERBOSE** opciót használjuk, megtudhatunk belőle mindent, és meglátjuk, hogy a különböző bufferméretek hogyan befolyásolják a lejátszás sebességét. Egykét dolog, amit érdemes megjegyezni: A **BigAnim** nem egyidejű töltési metódusának következtében a legnagyobb lehetséges bufferméret nem adja a leggyorsabb lejátszást. A file-méretet és a bufferméretet próbálgatással célszerű beállítani. Például: Ha 300Kbyte-os bufferméretet használunk és az animációnk 1000Kbyte, akkor az első három olvasásnál 300Kbyte-nyi adatot olvas be egyenként, de negyedszerre csak 100Kbyte-ot tölt be. Ez tiszta sor, hogy nem optimális. Az ideális bufferbeállítás vagy 250, vagy 334Kbyte. Gondolom érthető, hogy miért. Mondjuk azért is ez az elosztás az optimális, mert ha az utolsó rész, amit betöft az animációból a **BigAnim** feleakkora hosszú, mint az előzőek, egy üzenetet kapunk, azzal a szöveggel, hogy nem optimális a buffer mérete.

Két probléma merül fel miközben az ideális beállítást keressük.

1) Néha a lejátszás leáll, majd folytatódik.
Ok:
a) A winchester nem tud olyan gyorsan tölteni, mint ahogy az animáció lejátszódik.
b) A keménylemez felhasználta az összes rendelkezésére álló CPU-t, ezért leáll a lejátszás.
Megoldás:
a) Növeljük meg a buffer méretét, és/vagy használjuk a **REALTIME**-ot, hogy lelassítsuk a lejátszást, és ezt már tudja követni a winchester.
b) Használjuk a **TASKPRI** utasítást, hogy megnöveljük a **BigAnim** taskprioritását. Általában ha ugyanazt a prioritást használjuk, mint a harddisk, akkor kapjuk meg a legjobb eredményt.

2) Oi(!)-kor a lejátszás átmenetileg lelassul.
Ok: A winchester átvitelének köszönhetően nem tud teljes sebességgel kitömöríteni.
Megoldás: Használjuk a **REALTIME**-ot, hogy lelassítsuk a lejátszási sebességet. A lejátszás természetesen lassabb lesz, de nem lesz annyira döcögős, mint előtte.

Ennyi lett volna a **BigAnim**. Jó szórakozást hozzá.

Hanna&Barbara Animation Workshop

Gondolom, hogy mindeki hébe-hóba rajzolgat valamit valamilyen rajzprogrammal. Van aki professzionális rajzprogramokkal alkotja meg az általa elképzelt fantazmagóriákat, van aki beéri az egyszerűbb, együgyűbb, de annak ellenére használható rajzszerkesztőkkel. A bonyolultabb, profibb rajzprogramok közé tartozik a **Brillance, AdPro, ImageMaster, CineMorph, Morph+** ...stb.
Az egyszerűbbek a **Dpaint, PPaint, Walt Disney Studio**, és a **Hanna&Barbara Animation Workshop**. Most ez utóbbiról dobok egy kis rizsát **(gondolom nyelvművész olvasóinknak nem nagyon tetszhet ez az utolsó mondat, de majd lassan hozzászoknak — vagy nem)**.

Szóval, amikor elindítjuk a programot, a bejelentkező képernyő szinte teljes mása **(Már megint az oroszok! — Covboy)** látszik, **(Egészalakos, fürdőruhanélküli, kihajthatós)** amit védelemnek szántak. De mit nekünk védelem, **(Esetleg az Oroszok ellen! — Covboy)** clickeljünk csak valamelyik ikonra jobb oldalt, és megkapjuk a program főképernyőjét. Itt érdekes módon nem a standard egyszerű szürke ikonokat látjuk, hanem rajzfilmhez méltóan idétlen ábrákat **(nemhiába, azért a Hanna-Barbara kettős tudott rajzolni! — Getto)**. Bal oldalon két nyilat láthatunk egy csúszóka alján, és tetején. Ezekkel tudjuk kiválasztani a kész képkockák közül azt, amelyikhez még rajzolni akarunk valamit. A kész képek sorszámai a csúszóka mellett találhatóak meg, de csak akkor, ha már rajzoltunk valamit.
Jobb oldalon az ikonok alatt található az animáció **(sok képkocka egymás után)** lejátszásához szükséges kezelőpanel, úgyismint tekerés előre, hátra, felvétel, lejátszás, pillanatállj stb, és a gyorsaságot beállító csúszóka **(a hinta leszakadt, úgyhogy ne is keresd)**.
Felül hat darab ikont láthatunk, melyeknek jelentései a következőket takarják:

- **Rajzlap**: Ezzel az ikonnal a rajzolóképernyőhöz érkezünk. Itt csinálhatunk végeredményben mindent. A képernyő nagy részét a rajzfelület alkotja, alul pedig különböző gadgeteket **(Aha, már megint itt ez a dilis detektiv - Getto)** találhatunk.
A bal oldalon, a legelső részen a ceruza vastagságát állíthatjuk be. **(Fanatikus szadisták előnyben — Mr.AIDSface)** Mellette nyolc, nem több, nem kevesebb mint nyolc ikont láthatunk. A hozzájuk rendelt funkciók a következők:
a) **Folyamatos vonal**: Ezzel tudunk görbén egyenes, folyamatosan hullámos vonalakat húzni, ki-ki a saját ízlésének megfelelően. **(Hallod ezt Kiki? — Covboy)**
b) **Egyenes vonal**: Itt egy pontot kijelölve és az egér gombját nyomva tartva, az egeret elhúzva beállíthatjuk az egyenes hosszát és irányát.
c) **Kiborult fazék**: **(Ez bili egyébként, csak finoman fogalmaztunk — Getto)** Ezzel tölthetünk ki különböző színekkel különböző formákat. Azért vigyázzunk a vonalak érintkezéseire, mert a lyukakon kifolyva az egész képernyőt kiönthetjük.
d) **Olló**: Erre clickelve, ha kiválasztunk a rajzunkon egy részt, azt kivágja, és ameddig nem tiltjuk le, addig azt a kivágott részt rakosgathatjuk összevissza mindenhova.
e) **Teli-Üres kocka**: Ha csak a keretet látjuk, akkor üres kockát, vagy téglalapot alkothatunk úgy, hogy az egérrel valahova clickelünk, és elhúzzuk onnan. Persze a gombot tartsuk nyomva. Ha teli kocka van az ikonon, akkor értelemszerűen telt alakzatokat készíthetünk.
f) **Teli-Üres kör**: Ugyanaz, mint a kockánál, csak itt értelemszerűen teli vagy üres köröket és ellipsziseket készíthetünk. Persze csak ha ideclickelünk.
g) **T betű**: **(Nem tanulóvezető!)** Ha ezt választjuk, akkor bármilyen megjegyzést vagy szöveget hozzábiggyeszthetünk a képünkhöz **(vagy máséhoz) (MÁSÁHOZ!!! — Covboy)**.
h) **Nagyító**: A kijelölt részt nagyíthatjuk ki, rajzfinomítás céljából.

Az ikonok mellet öt, ja nem, három nyilat találhatunk. A lefele nyíllal a képeink számát határozhatjuk meg. A balra és jobbra nyilak segítségével a képek között válogathatunk. Egyébként ha van már mondjuk négy képünk egymás után **(sorban)**, és a második képkocka után nyomjuk meg a lefele nyilat, akkor a képeink sorrendje a következőképpen alakul: 1;2;5;3;4. Ebből már mindenki kitalálhatja, hogy mire akartam kilyukadni **(Hogyhogy mire? Hát háromra! — Covboy)**.
A következő ikonon egy, a kezét a szájában tartó figurát ábrázol. Ha benyomjuk, akkor az utolsó műveletünket törölhetjük le vele. Mellette egy hegységet ábrázoló gadgetet láthatunk, ennek a jelentése itt nem érvényesül. A szivacs ikon letörli a képernyőt. Az ecset ikonnal egy másik képernyőt kapunk. Itt mindent megcsinálhatunk, amit az előző képernyőn, sőt itt még az ecset színeit is beállíthatjuk. A hegység ikon itt már él, a hátteret rajzolhatjuk meg vele **(azt hiszem)**.

A színekkel egyértelműen a használatban lévő színek közül válogathatunk. Az ecset hatására egy új választási opciót kapunk, ahol a színeket keverhetjük ki. **(Maximum nyolcat, ha elfogytak, akkor érdemes azzal a színnel megrajzolni azt amit akarunk, majd utána átkeverhetjük!)**
Exit-tel kiléphetünk.

- **Ecset**: Ugyanazokat a funkciókat véltük felfedezni mint az előző ikonnál, semmi különbség nincs, mert az első ikont választva, az ottani gadget-ekkel is elő lehet hozni az itteni rajzlapot.
- **Csapó**: A képeket lehet összevágni vele. Nekem *ERROR 4 Unable to acces vidi digitizer* felirattal figyelmeztetett valamire. **(Tehát nem tudtam használni)**



• **Trashcan**: Az összes eddigi képünket amit csináltunk, kivéve amit elmentettünk, kidobhatjuk.
• **Fiókosszekrény**: **Load-Save** opciók. A használatát mindenki kitalálja magától is.
• **Exit**: Kilépés a programból.

Ennyi lett volna. Az igazság az, hogy még körülbelül 5000 karaktert kellene írnom, de mivel az anyagaim is elfogytak, **(Persze, teljesen kijózanodtál mi? Szégyeld magad! — Covboy, Getto)**, és totális utazási lázban égek, **(Sőt! Lángolok!)** semmi értelmes nem jut az eszembe **(Hova??? — Getto)**, ezért itt be is fejezem. **Getto**-t lefizettem egy pár sörrel, hogy valami jó rajzot készítsen a maradék üres helyre, így legalább az oldal ki lesz használva. Tehát viszlát szeptemberben, remélem ti is jól fogjátok érezni magatokat a nyáron. Mindenkinek jó nyaralást, és kellemes bódultságot kívánok:

• *Evil Csika*

PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: WERNER ZSOLT (DADA)

Rasterbar

Már szokássá vált, hogy sokan állandó helyesbítéseket küldenek be. Most két **rasterbar**-témájú listát kaptam + még egy csomó mást. Mivel a kódban csak pár helyen volt különbség, ezért kiragadtam a második listából a különböző kódrészleteket, és azt külön közöltem le. Át is adom a szót **TYP/AMG**-nek, a mostani rovat sztárjának:

Sziasztok! Összeirogattam egy csomó rutint. Mivel **DADA** maestró közölte velem, hogy képkirakó rutinokkal a hócipője is tele van (különösen a **GIF**-ekkel), s most úgyis kitúrtam innen, ezért azt nem küldtem... A termetes szinusztáblát is csak azért hagytam meg, hogy legyen fogalmatok arról, mire is jó a szinusztábla, meg így legalább be tudom vezetni a szinusztáblás forrást is.

```
; Copper bar-ok raszterrel. (C) by
  TYP/AMG. AMG rulez!
.model tiny
.286
JUMPS
.code
org 100h ; COM-ra fordítsuk!
start: mov ax,0013h
int 10h ; 320*200*256
in al,21h ; az IRQ maszk lekérése
mov [irqsave],al ; és elmentése
mov al,11111101b ; a keyboard kivételével
  mindent kikapcsolunk
out 21h,al ; és ezt a 21h címre visszaküld-
  jük
in al,0a1h ; az NMI maszk lekérése
mov [nmisave],al ; és elmentése
mov al,11111111b ; itt viszont minden flag-
  ot egybe állítunk
out 0a1h,al ; új NMI maszk visszaküldése
;!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
mov dx,03c8h
mov al,01h
out dx,al
  ; palettabeállítás lesz!
xor al,al
inc dx ; 03c9-re kiküldünk három 0-t
out dx,al
out dx,al
out dx,al
push 0a000h
  ; a videomemória címét (szegmens)
pop es ; az ES-be töltjük
xor di,di ; DI:=0
mov ax,0101h
mov cx,32000
  ; mivel stosw-vel töröljük a képernyőt,
  ezért csak 32000-res ciklust kell alkal-
  maznunk (32000*2=64000*1)
cld
  ; ES:DI-től, azaz A000:0000-tól indu-
  lunk, és természetesen a növekvő me-
  móriacímek irányába
rep stosw ; a képernyő törlése

push ds
pop es ; ES := DS
mov bx,offset barline
  ; itt a bar-ok felső sorának kezdőhelyze-
  tét adjuk meg (változtatható). Ezek sze-
  rint, lásd a lista végét, a bar-jainkat ilyen
  sorrendben és kezdőrasztersorral jelenít-
  jük meg: 175, 150, 125, 100, 75, 50, 25
  és 0. A barcount adja azt meg, hogy
  hány hurkánk legyen, ez most 8 (azért is
  adtunk itt meg 8 kezdősor-értéket).
startbar: cli
  ; keyboard letiltása (Interrupt-letiltás!)
mov si,offset palette
  ; SI majd mutat a palettára, most termé-
  szetesen annak első elemére
mov bp,01h ; bar num := 1
palsetup:
push bp
mov di,[bx]
mov al,sintable[di]
  ; a legfelső sor kirajzolása (természete-
  sen egy rasztersorban egyetlen színt
  használunk!)
mov di,offset barpal
dec al
  ; az al=sintable[di] elemet eggyel csök-
  kentjük
xor ah,ah
  ; AH:=0 (az AL-ben van csak fontos
  infó!)
mov cx,ax ; CX := 00:AL
shl ax,1 ; AX osztása kettővel
add ax,cx
  ; és ezáltal AX:=AX+0.5*AX=1.5*AX
  képzése
add di,ax
add di,ax ; DI-hez hozzáadunk 2*AX-et
mov bp,offset barpriority
  ; a raszterbar-ok között természetesen
  prioritás van — melyik látszik az előtér-
  ben. Természetesen ezt nekünk kell tesz-
  telni, hardveresen a VGA kártya erre nem
  kérhető fel (nincs se sprite, se semmi). A
  barpriority egy 200-elemű tömb (minden
  rasztersornak tehát egyetlen byte felel
  meg), melyben bp címezi az adott sornak
  megfelelő byte-ot.
add bp,cx
mov cx,[barheight]
  ; 17 rasztersornyi egy bar, s ez persze
  változtatható!
checkline:
  ; megnézzük, egy adott rasztersorban
  hogy állunk a prioritással. Ha a prioritás-
  tömbben ott 01 van, az azt jelenti, hogy
  magasabb prioritású bar egyik sora fog-
  lalja el az adott sort — ilyenkor az aktu-
  ális barból oda nem rakunk semmit. Ha
  viszont 0-t lelünk (ez a programindítás
  default-ja), akkor elvégezzük az adott sor
  kiszínezését.
cmp byte ptr [bp],00h
jne ne_irjuk_felul_az_adott_sort
mov byte ptr [bp],01h ; teljes
movsw
  ; ES:DI-re DS:SI word-ét átmove-oljuk
movsb
  ; W=2 byte, B=1 byte, így összesen
  2+1= 3 byte-ot copyztunk át a barpal
  adott sorát jelképező byte-hármasába a
  palette byte-hármasaiból.
sub si,3
  ; mivel a MOVSb/MOVSw során 3-mal
  megnőtt maga az SI, ezért hogy a
  palette:SI-t az adott sornak megfelelő
  színre visszaállítsuk, 3-mat le kell von-
  nunk SI-ből.
movsw
movsb
  ; és a következő rasztersorhoz rendelt
  barpal-elembe is beírjuk ezt a 3 szín-
  byte-ot.
jmp nextpriority
ne_irjuk_felul_az_adott_sort: add si,3
  ; a palettamutatót 3-mal megemeljük. Ez
  azt jelenti, hogy az adott bar adott soráról
  (amit nem színeztünk át), melynek szín-
  értékét egyetlen RGB bytehármas adja
  meg, átlépünk a következő sorára. Ne fe-
  ledjük, egy bar palettája mindig tükör-
  szimmetrikus a középső sorára, amely
  egyben a legvilágosabb (legnagyobb fé-
  nyességű) is!
add di,6
  ; és a bar palettamutatóját is megemeljük
  — a következő utáni sorra állunk
  barpal:DI-vel.
```

```
nextpriority: inc bp
   ; bp a prioritástáblázatot címezi, így ab-
   ban a következő képernyősorra állunk.
loop checkline
   ; lásd: a ciklus előtt a ciklusregiszterbe,
   CX-be, a barheight értékét töltöttük (17
   jelenleg). Ez azt jelenti, ez a ciklus feltölti
   egyrészt a barpal-t, másrészt beállítja a
   prioritást — az adott bar minden egyes
   képernyősorára.

barspot:add word ptr [bx],03h
   ; BX= offset barline, a táblaindexet 3-mal
   továbbállítjuk
cmp word ptr [bx],359
   ; a tábla végéül önkényesen a 359-et vá-
   lasztottuk. Ha ennél kisebb, vagy ezzel
   egyenlő értéket kapunk vissza, akkor a
   következő bar kiszínezésébe kezdünk.
jle nextbar
resetbarspot: mov word ptr [bx],00h
   ; a táblaindexet nullázzuk

nextbar:
pop bp
   ; palsetup-ban mentettük el; a bar sor-
   számát tartalmazza.
inc bx
   ; BX pedig a bar kezdő sorszámát címezi
inc bx
   ; kétszer növeljük BX-et, mert a word mé-
   rete két byte!
inc bp
   ; és megnöveljük persze az aktuális bar
   sorszámát is (BP-t). Ha ez nagyobb, mint
   [barcount] értéke, akkor újra az 1. bart
   kezdjük rajzolni; különben viszont nincs
   gond, még lehet a következő adatait töl-
   teni.
cmp bp,[barcount]
jle palsetup
   ; <=, még van fel nem töltött bar.
   ; itt, mielőtt visszaugranánk az 1. bar
   adatainak feltöltésére, végre elvégezzük
   a konkrét képernyőre írást is.
mov si,offset barpal
mov cx,400
mov dx,03dah
   ; Input Status 1 regiszter
VRetrace:in al,dx
   ;03dah, Input Status 1 regiszter
test al,00001000b
   ; a 3. bitet ellenőrizzük, hogy nincs-e
   épp függőleges visszafutás.
jnz VRetrace
   ; ha aktív, akkor tovább várunk, vissza-
   ugrunk a visszafutás lekérésére.
VNoRetrace:in al,dx
test al,00001000b
   ; ismét a 3. bit tesztelése — de most a
   belső ellenőrzésre ugrunk vissza!
jz VNoRetrace
   ; aktív — vissza
paldump:
   ; a konkrét screen-re írás!
mov al,01h
mov dx,03c8h
out dx,al
   ; 01 -> 03c8
inc dx
outsb
   ; byte ptr [DS:SI] -> 03c9
outsb
   ; lásd: SI a barpal-ra mutat, amit már
   telenyomtunk az épp kirakni kívánt szín-
   hármasokkal!
mov dx,03dah
a_harmadik_szinre_varunk:
in al,dx
   ; 03da legalsó bitjének átfodulását (víz-
   szintes visszafutás) kivárjuk
test al,00000001b
jz a_harmadik_szinre_varunk

mov dx,03c9h
outsb
   ; és az utolsó színt is kirakjuk 03c9-re a
   barpal-ból
mov dx,03dah
   ; Input Status 1
HRetrace: in al,dx
test al,00000001b
   ; horiz. retrace
jnz HRetrace
   ; ha NEM aktív (nincs épp visszafutás),
   tovább várunk a screen további feltölté-
   sével

loop paldump
   ; 400-szoros ciklus (kétszázszor, azaz a
   sorok számaszor, kétszer ugyanazt kilök-
   jük)
;!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
mov di,offset barpriority
mov cx,100
   ; a barpriority-ba 100*2 byte-ot nyomunk
   ki (nullázás minden screenreírás után-
   hisz a prioritás szempontjából csak an-
   nak van szerepe, hogy a bar-ok milyen
   sorrendben következnek. A rendszer
   'előéletének' így a világon semmi szere-
   pe nincs a továbbiakban.)
xor ax,ax
rep stosw

mov di,offset barpal
   ; mivel a konkrét képernyőre írás megtör-
   tént, a barpal-t is teljesen kinullázzuk.
mov cx,600
   ; 200*2*3 byte
xor ax,ax
rep stosw

sub bx,[barcount]
   ; a bx-ből kivonjuk a bar-ok magasságát
   (reset),
sub bx,[barcount]
   ; mégpedig kétszer (word)
sti
   ; és a keyboard-ot engedélyezzük.
mov ah,01h
int 16h
   ; nyomtunk-e valamit? Ha igen, exit.
jnz exit
jmp startbar


exit:
mov al,[irqsave]
   ; IRQ maszk visszatöltése
out 021h,al
mov al,[nmisave]
out 0a1h,al
mov ax,0003h
   ; 03-as text screenmód
int 10h
mov ax,4c00h
   ; kilépés DOS-ba
int 21h


sintable db 1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2
db 3,3,3,4,4,5,5,6,6,7,7,8
db 8,9,10,11,11,12,13,14,14,15,16,17
db 18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,29,30
db 31,32,33,35,36,37,38,40,41,42,44,45
db 46,48,49,51,52,54,55,57,58,60,61,63
db 64,66,67,69,70,72,73,75,77,78,80,81
db 83,84,86,88,89,91,93,94,96,97,99,101
db 102,104,105,107,108,110,112,113,
   115,116,118,119
db 121,122,124,125,127,128,130,131,
   133,134,136,137
db 138,140,141,143,144,145,147,148,
   149,150,152,153
db 154,155,156,158,159,160,161,162,
   163,164,165,166
db 167,168,169,170,171,171,172,173,
   174,174,175,176
db 177,177,178,178,179,179,180,180,
   181,181,182,182
db 182,183,183,183,184,184,184,184,
   184,184,184,184
db 184,184,184,184,184,184,184,184,
   184,183,183,183
db 182,182,182,181,181,180,180,179,
   179,178,178,177
db 177,176,175,174,174,173,172,171,
   171,170,169,168
db 167,166,165,164,163,162,161,160,
   159,158,156,155
db 154,153,152,150,149,148,147,145,
   144,143,141,140
db 139,137,136,134,133,131,130,128,
   127,125,124,122
db 121,119,118,116,115,113,112,110,
   108,107,105,104
db 102,101,99,97,96,94,93,91,89,88,86,84
db 83,81,80,78,77,75,73,72,70,69,67,66
db 64,63,61,60,58,57,55,54,52,51,49,48
db 47,45,44,42,41,40,38,37,36,35,33,32
db 31,30,29,27,26,25,24,23,22,21,20,19
db 18,17,16,15,14,14,13,12,11,11,10,9
db 8,8,7,7,6,6,5,5,4,4,3,3
db 3,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1
```

```
palette db 7, 7, 7
   ; a szürke bar
db 10,10,10
db 13,13,13
db 16,16,16
db 19,19,19
db 22,22,22
db 25,25,25
db 28,28,28
db 31,31,31
   ; a közepe (a
   legfényesebb)
db 28,28,28
db 25,25,25
db 22,22,22
db 19,19,19
db 16,16,16
db 13,13,13
db 10,10,10
db 7, 7, 7
db 7, 0, 0

   ; vörös bar
db 10, 0, 0
db 13, 0, 0
db 16, 0, 0
db 19, 0, 0
db 22, 0, 0
db 25, 0, 0
db 28, 0, 0
db 31, 0, 0
   ; a közepe (a
   legfényesebb)
db 28, 0, 0
db 25, 0, 0
db 22, 0, 0
db 19, 0, 0
db 16, 0, 0
db 13, 0, 0
db 10, 0, 0
db 7, 0, 0
db 0, 7, 0

   ; zöld bar
db 0,10, 0
db 0,13, 0
db 0,16, 0
db 0,19, 0
db 0,22, 0
db 0,25, 0
db 0,28, 0
db 0,31, 0
   ; a közepe (a
   legfényesebb)
db 0,28, 0
db 0,25, 0
db 0,22, 0
db 0,19, 0
db 0,16, 0
db 0,13, 0
db 0,10, 0
db 0, 7, 0
db 0, 0, 7

   ;kék bar
db 0, 0,10
db 0, 0,13
db 0, 0,16
db 0, 0,19
db 0, 0,22
db 0, 0,25
db 0, 0,28
db 0, 0,31
   ; a közepe (a
   legfényesebb)
db 0, 0,28
db 0, 0,25
db 0, 0,22
db 0, 0,19
db 0, 0,16
db 0, 0,13
db 0, 0,10
db 0, 0, 7
db 7, 7, 0

   ; sárga bar
db 10,10, 0
db 13,13, 0
db 16,16, 0
db 19,19, 0
db 22,22, 0
db 25,25, 0
db 28,28, 0
db 31,31, 0
   ; a közepe (a
   legfényesebb)
db 28,28, 0
db 25,25, 0
db 22,22, 0
db 19,19, 0
db 16,16, 0
db 13,13, 0
db 10,10, 0
db 7, 7, 0
db 7, 0, 7

   ; lila bar
db 10, 0,10
db 13, 0,13
db 16, 0,16
db 19, 0,19
db 22, 0,22
db 25, 0,25
db 28, 0,28
db 31, 0,31
   ; a közepe (a
   legfényesebb)
db 28, 0,28
db 25, 0,25
db 22, 0,22
db 19, 0,19
db 16, 0,16
db 13, 0,13
db 10, 0,10
db 7, 0, 7
db 0, 7, 7

   ; cián bar
db 0,10,10
db 0,13,13
db 0,16,16
db 0,19,19
db 0,22,22
db 0,25,25
db 0,28,28
db 0,31,31
   ; a közepe (a
   legfényesebb)
db 0,28,28
db 0,25,25
db 0,22,22
db 0,19,19
db 0,16,16
db 0,13,13
db 0,10,10
db 0, 7, 7
db 18, 8, 1

   ; rez
db 23,13, 5
db 28,18, 9
db 33,23,13
db 38,28,17
db 43,33,21
db 48,38,25
db 53,43,29
db 58,48,33
   ; a közepe (a
   legfényesebb)
db 53,43,29
db 48,38,25
db 43,33,21
db 38,28,17
db 33,23,13
db 28,18, 9
db 23,13, 5
db 18, 8, 1
..........
```

```
barline dw 175,150,125,100,75,50,25,0
   ; és ez a prioritási sorrend. Mivel először
   az 1. bar-t rajzoljuk ki, a 2. azt már nem
   írhatja felül a képernyőn s í.t., leggyen-
   gébb prioritású az utolsó (a jelen adatok
   mellett 8.) bar.
barpriority db 200 dup(0)
barheight dw 17
   ; figyelem! A szinusztábla maximális ér-
   téke 184, emiatt (183+17=200!) épp
   még nem csúszik ki a legalsó határhely-
   zetben a bar legalsó sora! Ha mondjuk
   20-at írnánk ide, akkor az alsó 3 sor már
   nem látszana lent — olyankor újra kel-
   lene számoltatni a szinusztáblát!
barcount dw 8
barpal db 400*3 dup(0)
irqsave db ?
```

```
nmisave db ?
end start
```

Előfordulhat, hogy a raszteres megoldás ocsmányul néz ki. Ilyenkor jobb, ha a fenti listában ;!!!!!!!-lel jelölt két pont közötti kódrészt kivágjuk, és a helyére a következő illesztjük. Ezt már nem kommenteztük fel, mert csak pár helyen van eltérés. Mellesleg a *scene* ezt már nem raszterrutinnak, hanem *'color each line differently and cycle colors'* módszernek hívja. Egyébként az eljárás alapjai szinte ugyanazok.

```
mov dx,03c8h
xor al,al
out dx,al
inc dx
mov cx,256
c_256: out dx,al
out dx,al
out dx,al
loop c_256
mov bx,200
mov ax,0101h
push 0a000h
pop es
xor di,di
cld
sorki: mov cx,160
rep stosw
inc al
inc ah
dec bx
jnz sorki
push ds
pop es
cld
mov bx,offset barline
startbar: cli
mov si,offset palette
mov bp,01h
palsetup:
push bp
mov di,[bx]
mov al,sintable[di]
mov di,offset barpal
dec al
xor ah,ah
mov cx,ax
shl ax,1
add ax,cx
add di,ax
mov bp,offset barpriority
add bp,cx
mov cx,[barheight]
checkline:
cmp byte ptr [bp],00h
jne nodrawline
mov byte ptr [bp],01h
movsw
movsb
jmp nextpriority
nodrawline:add si,3
add di,3
nextpriority: inc bp
loop checkline
barspot:add word ptr [bx],03h
cmp word ptr [bx],359
jle nextbar
resetbarspot:mov word ptr [bx],00h
nextbar:pop bp
inc bx
inc bx
inc bp
cmp bp,[barcount]
jle palsetup
mov si,offset barpal
mov cx,200
mov dx,03dah
VRetrace: in al,dx
test al,00001000b
jnz VRetrace
VNoRetrace:in al,dx
test al,00001000b
jz VNoRetrace
mov al,01h
mov dx,03c8h
out dx,al
inc dx
paldump:outsb
outsb
outsb
loop paldump
```

Nos, a **szinusztáblákról pár szó**. Ha valaki tüzetesebben átrágja a fenti rutinokat, az látja, hogy ott a hurkák mozgatása során egy bizonyos **szinusztáblát** érünk el, épp abból célból, hogy a függőleges irányú mozgatás cool legyen, tehát a képernyő felső és alsó széle felé haladva a távolság függvényében **arányosan lelassuljon** a **bar**-ok mezgása. Felmerülhet a kérdés, hogy muszáj-e előre letárolt szinusztáblákat csinálnunk.

Nos, a válasz: **nem**. A *scene*-n egyremásra születnek a coolabbnál coolabb futásidejű, **assembly** nyelvű szinusztáblázat-készítő rutinok. Álljék itt egy olyan rutin, melyet eredetileg **Mikko Reinikainen** 'dobott' először a *scene*-re (nem tudom, melyik csapat tagja, meg BBS/Internet/Freenet **(DADA: Sokan kérdik, mi az a Freenet. Attól függ, hogy a Fido-hoz hasonló Freenet-et nézzük, vagy az Internet-est (van magyar, a Fido-val párhuzamos Freenet is, de alig használják, s köze sincs se a magyar Fido-hoz, se a nyugati Freenet-ekhez). A telefonos alapú gyakorlatilag a Fido egy másolata, és így ugyanazok a megkötések és címzésmódok érvényesek az esetére. Általában az egész egy hatalmas bukás. Az Internet alapú más tészta, ugyanis, mint a neve is mutatja, pszeudo-ingyenes Internet-elérést biztosít — bárkinek. Sokan dühöngenek errefelé egyes Internet-dial-up-ok árai miatt (napi 10-20 perc engedélyezésével, 2400 bps-es vonalon, havi 5000 Ft az előfizetés). Nos, nem tudom, Amerikában ezt hogy érik el, de ott szinte tök ingyen (az átlag havi előfizetés 10 US$) van a *korlátlan* Internet elérés, 'utcáról is'... De még a finn Freenet ára sem magas: percenként olyan 50 fillér...)** címét sem ismerem, kérdezzétek a DADA-t, az *Internet Magyar Nagymesterét* **(Az IRC-n még nem találkoztunk. Sajnos *név* alapján InterNeten nem lehet kerestetni, ahhoz meg túl lusta vagyok, hogy lekérjem és átnézzem az összes finn host&domain userlistáját (de azért a *freenet.hut.fi*-t és a *freeport.uwasa.fi*-t átnézem, mert ott is van saját accountom/címem, és bármit le tudok kérni róluk, és mivel a demoscene tagjai is általában ezt a két hosztot használják, ezért lehet, hogy megtalálom...). Egyébként ki terjeszti ezeket a Nagymester-hülyeségeket? — *DADA az álszerény*:)**. Nos, a rutin, és a magyarázatok hozzá... Először is, ez egy **1024** byte-os szinusztáblát állít elő (pontosabb felépítés a rutin alatt!):

```
MakeSinTable:
push ds
pop es
  ; ES := DS
mov di,offset SinTable
  ; innen építjük fel, a növekvő memóriacímek irányában, a $0000-tól $4180-ig emelkedő 128 darab word-ot.
mov si,offset SinTable+2*256
  ; ez pedig visszafelé mozog $0328-tól, és ugyanazt írja fel, mint a 0128-tól előre-felé mozgó pointer.
push di
push si
  ; SI-t és DI-t elmentjük
mov cx,129
  ; CX := $81 (2*$100 byte-ot írunk ki)
sub ax,ax
  ; AX := 0
L1:
mov [si],ax
  ; [offs Sintable+SI]:=az újonnan számolt AX, kezdőértéke 0.
dec si
dec si
  ; SI visszafelé címezi a szinusztáblát!
stosw
  ; ES:DI-n eltároljuk a szinuszértéket
mov dx,cx
shl dx,1
  ; CX volt értékét kettővel szorozzuk
add ax,dx
  ; és ezt hozzáadjuk AX értékéhez (tehát az éppen most kiírt szinuszértékhez). Ez lesz a következő kiírt word (tehát látható, hogy gyakorlatilag két assembly utasítás állítja elő a szinuszértékeket... buli, mi? Kár, hogy csak 0 és 16768 közötti szinusztáblák előállítására jó ez a módszer — de hát ezt ugyebár le lehet osztani 256-ra, vagy akár 200-ra is, és akkor már kész van a fent mutatott szinusztábla is).
Loop L1

pop di
pop si
  ; visszatöltjük DI és SI értékét. Hogy miért is ilyen cselesen? Ui. DI a már felépített szinusztábla-fél elejét címzi, SI pedig a végét. Nos, amennyiben (lásd a dolgot lentebb tárgyaltam!) a másik félben a negált értékeket akarjuk eltárolni, akkor már egy sima LODSW->NEG AX->STOSW-vel átírhatjuk a negált értékeket! Na itt is nyertünk 2-3 byte-ot!)
mov cx,256
  ; nincs szükség külön (tükörben) számítani a két 256 byte-os részt!
L2:
lodsw
neg ax
stosw
Loop L2
ret
Sintable:
  ; ide, ettől a címtől tárolja le a rutin az elkészített szinusztáblát
```

Amennyiben így, csak úgy magában fordítjuk le **COM**-ra a programot (gy.k. **TASM** filenév[**.ASM**], **TLINK** *-t* filenév[**.OBJ**]), akkor az általa felépített sinustábla így fog kinézni **(DADA: Megvágva... Debuggert mindenki tud használni!)**:

0128: **00 00** *02 01* **02 02** *00 03* **FC 03** *F6 04* **EE 05**...

Ez a növekedés **0228**-ig tart, ahol a maximum: **08 41**. Ezután csökkenés, 0328-on újra **00 00** a táblázat tartalma. Ezután rögtön egy **FE FE** következik, ami azután 0428-ra csökken le **80 BE**-re, majd 0526-ra ismét visszaáll **FE FE**-re.

Persze ennek manapság (amikor tényleg nem kell kilobyte-okban gondolkodni, ha disk-kapacitásról esik szó) főleg akkor lehet jelentősége, ha pl. olyan rutinokat írunk, ahol **minden byte számít** (pl. intro, vagy éppen **disk-bootsector**ban valami cool kis demorutin). Ugyanis ez, mivel futásidőben generálja a szinusztáblát, és rádásul *40-egynéhány byte lefordítva*, lényegesen kisebb helyet foglal. A memória, ahol végülis a *demó futni* fog, úgyis szinte korlátlan a *boot sector* méretéhez képest...

Ha valaki szeretné kiszedni az ez által előállított szinusztáblát, az írjon egy save-rutint **(DADA: egyszerűbb Turbo Debuggerben lefuttatva a *fenti* COM-ot, le-TAB-ozni a *DATA* ablakra, ott Ctrl/B, W, SINTAB.DAT, és a memóriacím/count: 0128,400. Ez kirakja a SINTAB.DAT-ba ezt az #1024 byte-ot)**.

Adlib-téma

Nyúlfarknyi rutin: hogyan detektáljuk az Adlib-ot?

```
;-------------------------------------------
; Adlib-teszter rutin (TYP/AMG)
; Visszaadott érték: CF=1: nincs
; CF=0: van
;-------------------------------------------
PROC Detectadlib
stc
   ;A carry flag-et 1-be állítjuk (default)
pusha
   ;elmentjük a regisztereket
mov dx,0388h
   ;DX:= Adlib portcím
in al,dx
   ;AL-be beIN-eljük az Adlib port válaszát
cmp al,0
   ; ha 0-t vagy 6-ot kapunk, akkor van Adlib
je @@there_is_adlib
cmp al,6
jne @@no_adlib_present
@@there_is_adlib: clc
   ; CF:=0
@@no_adlib_present:
   ; marad a CF a legelején beállított 1
popa
   ;a regiszterek visszatöltése
ret
   ;return
ENDP
   ;a rutin vége
```

RANDOM/RANDOMIZE

Egy rendkívül érdekes rutint közlök le. A **RANDOM** és a **RANDOMIZE** rutinokat az élet szinte minden területén fogjátok tudni majd használni... Akinek van némi fogalma az ősgépek **BASIC**-jéről, annak nem mondjuk: először **MINDIG** a **RANDOMIZE** eljárást hívjuk meg, és **CSAK utána** a **RANDOM** függvényt! A **Randomize** természetesen a gép belső órája alapján ad kezdőértéket a pszeudo-random számnak (neve *KezdoRand*), amit a **RANDOM** függvény használ majd fel (persze a **RANDOM** nem olvassa az órát, hanem csak a **RANDOMIZE** eljárás által a programindításkor lepakolt véletlenszámon végzi el mindig ugyanazon matematikai műveleteket. Ennek oka egyrészt az időtakarékosság — hiszen a belső óra olvasása eszmételen lassulást eredményezne —, másrészt az, hogy a **RANDOM** függvény adott határok közötti számra **IS** konvertál!).

```
KezdoRand dd 0
Randomize Proc
mov ah,2Ch
int 21h
 ; óra lekérése (CX, DX)
mov Word ptr cs:[KezdoRand],cx
mov Word ptr cs:[KezdoRand+2],dx
ret
Randomize endP
Random Proc
 ; Be: AX: milyen értéktartományban legyen az előállítandó álvéletlenszám
 ; Ki: AX. (Minden más alapregiszter elpusztítva)
mov cx,ax
 ; elmentjük a értéktartomány felső határát
mov ax,Word ptr cs:[KezdoRand+2]
 ; és a(z előző) véletlenszám felső wordjét betöltjük AX-be,
mov bx,Word ptr cs:[KezdoRand]
 ; az alsót pedig BX-be.
mov si,ax
 ; SI := AX (high(Rand))
mov di,bx
 ; DI := AX (low(Rand))
mov dl,ah
 ; és itt kezdődik a rutin, ami ADD-ol, XOR-ol stb... Természetesen, mivel ezek a műveletek nem függenek CX-től, azaz az alkalmazni kívánt számtartomány felső határától (amit majd csak a KezdoRand-ba való visszaírás után fogunk felhasználni!), ezek a műveletek szabadon kombinálhatóak, elhagyhatóak, felcserélhetőek stb...
mov ah,al
mov al,bh
mov bh,bl
xor bl,bl
rcr dl,1
rcr ax,1
rcr bx,1
add bx,di
adc ax,si
add bx,1276h
 ; ez, és a következő szám természetesen bármi lehet!
adc ax,5643h
mov word ptr cs:[KezdoRand],bx
mov word ptr cs:[KezdoRand+2],ax
 ; visszaírjuk az új álvéletlenszámot. Oka természetes: ha ezt nem tennék, akkor szüntelenül ugyanazokat a műveleteket végeznénk ugyanazon a bemenő adaton, s az eredmény érthetően ugyanaz lenne.
xor dx,dx
div cx
 ; egyetlen DIV művelettel biztosítjuk a megkívánt értéktartományba való beleesését a visszaadott számnak.
mov ax,dx
 ; AX a visszatérés...
ret
Random EndP
```

SCROLL-rutinok

Megint scroll-téma. Elkövették: Násfay (NAFA) és Jávor (GEORGE).

I. Karakteres scroll

1. QuickBasic (és GWBasic/Basica)

```
CLS text$ = STRING$(80, 32) + "bla-blabla..." + STRING$(80, 32) 'szöveg megadás FOR a = 1 TO LEN(text$) - 79
LOCATE 10, 1: PRINT MID$(text$, a, 80)
'scroll NEXT
```

A program elve, hogy a ciklus a szöveghosszig fut (**-80**), a szövegből kivágja a ciklusváltozótól a ciklusváltozó **+79**-ig terjedő karaktersorozatot, majd kiírja a 10. sor 1. oszlopára.

Az **első sor** a képernyőüzemmód beállítása. Akkor változtassuk meg, ha grafikát is akarunk rajzolni a képernyőre. De mindenképp maradjunk meg a **80** oszlopos üzemmódnál, különben a scroll nagyon 'darabos' lenne.

80 oszlopos grafikus üzemmódok (a 'WIDTH 80' elhagyható):

```
SCREEN 2 —> 640x200x2 (CGA)
SCREEN 3 —> 720x348x2 (Hercules)
  (Előtte be kell tölteni a QBHERC-et v. MSHERC-et!)
SCREEN 8 —> 640x200x16 (EGA)
SCREEN 9 —> 640x350x16 (EGA)
SCREEN 12 —> 640x480x16 (VGA)
```

Hogyan tudjuk lassítani a programot? Mindössze a NEXT utasítás elé kell betennünk még egy sort: FOR B = 1 TO X: NEXT. Az X egy szám (min. 100, max. 2000 ajánlott), de sokkal praktikusabb, ha a **PC** óráját használjuk lassításra — így minden gépen ugyanolyan gyors lesz a scroll (megközelítőleg — de a különbség nem észrevehető). pl. **T = TIMER : WHILE TIMER — T < .02 : WEND** (ezt is a NEXT utasítás elé).

Hogyan írjuk át **GWBASIC**-be vagy **BASICA**-ba a programot? Inkább sehogy, ha mégis, akkor mindössze meg kell számoznunk a sorokat. A scroll sokkal lassabb lesz, ami **QuickBasic**-ben 2 mp volt, az itt kb. 38 lesz!

2. [Turbo] Pascal

```
program scroll
 ; { ez itten kérem egy fejléc }
 uses Crt;
 var text:string;
 i:integer; { az i és a j ciklusváltozó }
 j:integer;
 space:string;
 begin;
 clrscr;
 { Az alábbiakban az történik, hogy egy üres változóba [space] belerakunk 80 db. helyközt. Ez megoldható a FillCharral is }
 space:=''; { a space-t kiürítjük }
for i:=1 to 80 do
begin
 space:=space+' ';
 end;
 text:=space+'CoVboy lement a boltba sörért'+space
 ; { szöveg megadása }
for i:=1 to length(text)-79 do
begin
 gotoXY(1,10); { kurzorpozicionálás }
 writeln(Copy(text,i,79));
 end;
end.
```

A program elve tökéletesen megegyezik a **QuickBasic** verziójával. Gy.k.:

```
CIS — ClrScr
String$ (80,32) — 'space' változó
Len — Length
Print — WriteLn
For-Begin-End — For-Next
Locate — GoToXY
Mid$ — Copy
```

Hogyan tudunk **lassítani** a scroll-on? Az utolsó két 'end' elé kell beszúrnunk egy 'delay' utasítást.

Szintaktikus alakja:

DELAY(x);

Ahol x egy numerikus érték, a várakoztatás mértéke (századmásodpercben).

A programokat teszteltük is. Az eredmény egy kissé csalóka, ugyanis az jött ki, hogy a **QuickBasic** kb. azonos sebességű a *Pascal*-lal, pedig ez nagyon nem igaz, csak a scroll esetében van így. A tesztelés azt is igazolta, hogy a *QuickBasic* határozottan fejlettebb a tényleg primitív **GWBasic**-nél, ill. **Basica**-nál, ugyanis UGYANAZ a program mintegy 20(!)-szor lassabban futott az utóbbi programnyelv-megvalósításokon. Azt még hozzá kell tennünk, hogy az sem egészséges, aki mindennemű lassítást mellőzve futtatja a programokat, ugyanis egy átlag **Turbo XT**-n nem kellett hozzá 1 mp, hogy a *'CoVboy lement a boltba sörért'*-szöveg átcikázzon a képernyőn.

II. Grafikus scroll

1. [Quick] Basic

```
'fejléc : grafikus scroll
DIM szoveg(1400)
bef = 40 'képernyőüzemmód adatai
sor = 12 '...
oszlop = 319 '...
xmatrix = 8 '...
ymatrix = 8 '...
stp = 1 'lépésköz. Ajánlott:
'- gyors gépeken (min. 486DLC33) pl. 0.5
'- lassabbakon (min. 386SX33) pl. 1
'- lassúakon (min. 286-16) pl. 2
'- XT-ken (hmmm...) pl. 3
SCREEN 13: CLS
 text$ = STRING$(bef, 32) + "The school is a jail." + STRING$(bef + 2, 32)
'fent: szöveg megadása
FOR i = 1 TO LEN(text$) — bef — 1
LOCATE sor, 1
PRINT " "
 ; MID$(text$, i, bef — 1)
'fent: akt. szövegrész kiíratása
 GET (xmatrix, (sor * ymatrix) — ymatrix)-(oszlop, sor * ymatrix), szoveg
 'lent : ez a ciklus a grafikus ciklus scroll 'lelke'
FOR j = xmatrix TO 1 STEP -stp
PUT (j, (sor * ymatrix) — ymatrix),
szoveg, PSET
NEXT
NEXT
```

Működés pl. 40 karakteres üzemmódnál:

A program egyszerre mindig **39** karaktert tesz ki a képernyőre, a 2. oszlopra, így az első oszloppozíción marad egy karakternyi üres hely. A **39** karaktert ilyenkor rácsrolloztatja az üres helyre. Így viszont a **40.** oszloppozíció marad üresen. Ide tesszük ki a következő karaktert, mialatt töröljük az első oszloppozíciót. Ezután megint az előbbi helyzet alakul ki: a **2.-40.** oszloppozíció foglalt, az első pedig üres. A rutinnak az a hibája, hogy csak egy bizonyos sorban (értsd: **1-25**) tudjuk scrolloztatni a szöveget. Úgy tűnik, sikerült megoldani, hogy a program mindegyik felbontásban működjön (a Hercules-t kivéve). Viszont így át kell írnunk pár dolgot:

felbontásA	B	C	D	E	F
320x200CGA	40	320	8	8	1
640x200CGA	80	640	8	8	2
320x200EGA	40	320	8	8	7
640x200EGA	80	640	8	8	8
640x350EGA	80	640	8	14	9
320x200VGA	40	320	8	8	13
640x480VGA	80	640	8	16	12

A = kártya
B = bef értéke
C = oszlop értéke
D = xmatrix értéke
E = ymatrix értéke
F = mód

Megjegyzés: a 'mód'-ot a **SCREEN** utasítás után kell begépelni! (pl.: 320x200-as VGA felbontás esetén SCREEN **13**)

A rutinnak vannak még apróbb korlátjai:

- A karakterek csak egészben látszanak, nincs be-és kiúsztatási lehetőség (oka: nem léphetjük a túl a képernyő elméleti határait. Ez rendkívül nagy hátránya a **QuickBasic**-nek).
- **286/386sx** gépeken rángatózhat a scroll. Ez csökkenthető lassítás beiktatásával a *'FOR j = xmatrix...'* kezdetű ciklusban.

Ha program kevésnek találná a memóriatömb (*szoveg*) méretét, akkor egészen nyugodtan írjuk át (pl. *DIM szoveg(3000)*). Hát ennyit a **QuickBasic** rutinról — mi ezt tartjuk a legegyszerűbb megoldásnak.

2.Turbo Pascal

```
program gd_scroll;
  var sq,szov:string;
    {két string típusú változó}
ccc:char; {karakter (ASCII)}
o,i,ho,q,b:byte;
 {byte típusú vált.}
ksor,elt:byte; {szintén}
  p,ssz:word;
    {word típus (egész, 0...65535)}
ks_sz:word; {szintén}
begin
asm
mov ax,0013h
  int 10h {320x200 VGA felbontás bekap-
   csolása}
end;
{változtatható értékek inicializálása}
  ksor:=1; {hányadik   sorban   fusson   a
    scroll}
  elt:=1; {ennyi oszlop eltolás lesz a ka-
    rakterek között}
szov:=' Ez lenne a szöveg helye... ' {ez a
   változó tartalmazza a szöveget}
  ks_sz:=ksor*8*320;
   {egy belső konstans a kezdősorhoz}
ho:=length(szov); {ho ==> hossz}
i:=0;
repeat
  if i=ho then i:=0;
   {szöveg végén menjél vissza...}
inc(i);
ccc:=szov[i];
sq:=ccc+'$';
asm
mov ah,2
xor bh,bh
mov dh,ksor
mov dl,79
int 10h
lea dx,sq
inc dx
mov ah,09
int 21h
end;
  {assembly beépítés a kurzor pozicioná-
  lás, karakter kiírás miatt ez egy elég
  lamer megoldás, de legalább gyors...}
b:=1;
while b<8+elt do
begin
for o:=1 to 316 div 4 do
begin
ssz:=o*4;

for q:=1 to 9 do
begin
  p:=320*(q-1)+ssz+ks_sz;
   {sor*320+(kezdősor+ssz)}
meml[$a000:p-1]:=meml[$a000:p];
end;
end;
inc(b)
  end;
  {ez maga a "scroll" rutin, elég egyszerű,
  de megy...}
  until port[$60]=1;
  {amíg az ESC-et meg nem nyomja va-
  laki...}
asm
mov ax,0003h
int 10h
  end {képernyőváltás vissza 80x25 text-
  mode-ba}
end.
```

A program csak 320x200-as VGA felbontásban működik. (Ha van rá igény, és **DADA** is hagy számára helyet a (F)elh. Rov.-ban, akkor megcsinálhatjuk más kártyákra és felbontásokra is.)

A képernyőmemória úgy épül fel, hogy minden *byte* a **0a000h** szegmenscímtől kezdődően a képernyő *egy pontjának* **színét** adja meg (a 256, előre definiált szín közül).

Következőképpen:

A000:0000+(320*0) — itt kezdődik az első sor és tart **A000:0000+319**-ig (a 320 oszlop miatt).

A000:0000+320 — Ez a második sor elejének a kezdőcíme.

A000:0000+320*2 Ez a harmadik sor...

...

A000:0000+320*200 — Itt pedig az utolsó sor kezdődik.

Eszerint, ha mondjuk a 100. sorban akar valaki egy vízszintes vonalat húzni, akkor **320** byte-ot kell kiírnia a *A000:(100-1)*320*-as címtől (*A000:#31680*).

Nomármost, ha kirakunk valamit a képernyőre (ebben a felbontásban), akkor egyszerűen elég azt csinálni, hogy minden egyes soron „végigmenve" balra, vagy jobbra toljuk a byte-okat, aszerint, hogy merre akarjuk „tolni" a képernyőt (itt nem byte-onként, hanem *Longword*-ként (**4 byte**) mozgatom). Ez nem a legegyszerűbb megoldás, és nem is a leggyorsabb, hisz van a **VGA** kártyáknak egy éppen erre (is) tökéletesen használható funkciója, de ennek a leírásához sokkal több idő (és hely) szükséges.

A program működése: Egy számláló segítségével kiválasztjuk a szövegből az aktuális karaktert, ezt kirakjuk a **80.** oszlopra, majd azokat a byte-okat, amelyek a kiírt karakter sorában vannak, eltoljuk balra. Ha éppen eltoltuk a kiírt karaktert annyival, amilyen széles, akkor vissza kell mennünk a program elejére, növelnünk kell a számlálót, és így tovább...

Megj.: az ASSEMBLY beépítés miatt min. **TP 6.0** kell a programhoz!

TEXT file-ok konvertálása

DADA: DoT dühöngött, mert legújabb keletű PCX rutinját már megint kihúztam, így más terepen próbálkozott. Ha nem PCX, akkor jöhet, úgyhogy átadom a szót neki.

Az közismert, hogy **PC**-n kismillió szövegszerkesztő van. Sokszor megeshet, hogy áttérünk egyikről a másikra, vagy pl. megváltoztatjuk a karakterkészletet, így lehet *replace*-olni a(z ékezetes) karaktereket, de vannak olyan programok, ahova nem lehet egyszerűen bevinni az ASCII karaktereket pl. ALT+szám a num. padon (pl. *Winword*). Sőt, itt a **CoV HQ**-n is az a probléma, hogy ahányan írunk, mind különböző **ASCII**-vel tesszük azt, és a *replace*-elés néha kissé kapkodva történik, ezért az ékezetek helyén „érdekes" karakterek jelennek meg. Ez pl. a CoV Évkönyv '93/94-ben az Elsősegélyben nagyszerűen megfigyelhető (*hihi*). Ezért nem árt, ha kéznél van egy kis konvertáló program.

A tárolt szövegek általában úgy épülnek fel, hogy az elején van egy kis *header*, ez az adott szövegszerkesztő számára tartalmaz hasznos infokat (pl. **WORD**-nél *glossary*, stb). Ezt a területet jobb, ha nem bántjuk. Ezután jön a szöveg, a már megbeszélt, szinte tetszőleges **ASCII**-ban (a spec. karakterekre gondoltam, hisz nem lenne értelme felcserélni pl. a "d"-t a "k"-val, de különböző ékezet-driverek más ASCII kódra helyezik az ékezetes karaktereket (**DADA: az SZKI, az IBM 852 és a CWI ajánlást sokan ismerik, így az ASCII listát sem közöljük. Egy tipp: amennyiben *852*-re (pl. *HunWinWord*) szeretnénk konvertálni pl. *DOS Word 5.0*/*CWI*-ről, akkor NE használjunk külső konvertereket, hanem a *Windows*t a beolvastatni kívánt *DOC* nevével paraméterezve indítsuk. Figyelem! Ha már a *Winword* fut, akkor már az NEM képes automatikusan elvégezni a konverziót — ilyenkor sima *LOAD*-dal *tilos* behívni CWI-file-okat!**). A *szöveg végét* jelzi valamilyen karakter. (Ha *karaktersorozat*, az égő, ki kell bővíteni a programot, de ilyennel nem találkoztam). Ezután jönnek pl. a (*WIN*)**WORD**-nél a formázásra vonatkozó adatok. Jobb, ha ezekhez sem nyúlunk. Ha netán más szövegszerkesztői környezetbe konvertálnánk, akkor valószínű, hogy a formázásokat nem fogja „érteni", csak rizsát nyom ki a screen-re. Ilyenkor ezeket távolítsuk el (sima **CUT**). Az is lehet, hogy az a progi, amire át akarunk térni, ismeri az előző programunk formátumát, tehát a formázást át tudja hozni, csak az **ASCII** nem fog stimmelni (**DADA: épp ez igaz a DOS -> Windows CWI konvertálásra!**). Ilyenkor először a formázást konvertáltassuk át, majd ezután törődjünk az *ASCII*-vel.

A most bemutatásra kerülő „program" mondjuk, hogy képes az **ASCII** konvertálására. Ez egy általános rutin, különböző *config* file-okat kell írni hozzá, attól függően, hogy mit hova akarunk átkonvertálni. Ennek a file-nak a **formátuma** a következő:

Az **első sorban** meg kell adni azoknak az elemeknek a számát, amik a kicserélésre vonatkoznak.

A **második sorban** kezdődik ez a táblázat. Minden sor két adatból áll, az első byte az, amit ki kell cserélni, a második az, amire ki kell cserélni. pl. ha azt írjuk: "243 212", akkor a program minden 243-as ASCII kódú karaktert 212-esre cserél. Ez a táblázat annyi sorból áll, ahány elemet a file első sorában megadtunk.

A **következő sorban** meg kell adnunk, hogy a file elejétől számítva hány byte-ot ugorjon át a rutin. Ez pl. *WINWORD* esetében **180H** byte, azaz 384, **WORD 5.5** esetében pedig 80H, azaz 128.

És végül az utolsó sorban kell megadni azt a byte-ot, amivel jelzi az adott progi a text végét.

Íme a rutin:

```
program Text_Converter ;
uses dos,crt;
const TASIZE=64000;
type T_ConvTable=array [1..255,0..1] of
  byte;
T_TempArray=array [1..TASIZE] of byte;
var inf,outf : file;
cfgf : text;
i,j : longint;
ConvTable : T_ConvTable;
ConvMax : byte;
Temp1Size : word;
TextEndMark : byte;
ReadedBytes : word;
Temp : ^T_TempArray;
Flag : boolean;
procedure About;
begin
clrscr;
highvideo; write('TXTCONV'); normvideo;
  write(' V1.0, by ');highvideo;
  write('DoT ');normvideo; writeln('1994.');
writeln(' USAGE: TXTCONV source
  destination configfile');
writeln;
halt(0);
end;

begin
if ParamCount<>3 then About;
```

```
writeln('Source file: ',Paramstr(1));
writeln('Dest. file: ',Paramstr(2));
writeln;
writeln('Please wait...');
assign(cfgf,paramstr(3));
reset(cfgf);
readln(cfgf,ConvMax);
for i:=1 to ConvMax do
begin
read(cfgf,ConvTable[i,0]);
readln(cfgf,ConvTable[i,1]);
end;
readln(cfgf,Temp1Size);
readln(cfgf,TextEndMark);
close(cfgf);
new(Temp);
assign(inf,paramstr(1));
assign(outf,paramstr(2));
reset(inf,1);
rewrite(outf,1);
blockread(inf,Temp^,Temp1Size);
blockwrite(outf,Temp^,Temp1Size);
repeat
blockread(inf,Temp^,TASIZE,
  ReadedBytes);
i:=1;
while (i<=ReadedBytes) do
begin
if Temp^[i]<>TextEndMark then
begin
j:=1;
while (j<=ConvMax) do
begin
if Temp^[i]=ConvTable[j,0] then
begin
Temp^[i]:=ConvTable[j,1];
j:=ConvMax+1;
end;
inc(j);
end;
end;
if Temp^[i]=TextEndMark then
begin
i:=ReadedBytes+1;
Flag:=false;
end
else
Flag:=true;
inc(i);
end;
blockwrite(outf,Temp^,ReadedBytes);
until (not Flag);
repeat
blockread(inf,Temp^,TASIZE,
  ReadedBytes);
blockwrite(outf,Temp^,ReadedBytes);
until (ReadedBytes<TASIZE);
close(inf);
close(outf);
end.
```

És példaként egy config file hozzá, ami a magyar **WINDOWS** alatt futó **WINWORD** ékezeteit konvertálja **DOS** magyar .CPI kódúvá (konkrétan a *CWI852.CPI* alá, így lehet, hogy a **CHIWRITER**-hez is jó, de ezt nem tudom kipróbálni, sorry). Itt jegyezném meg, hogy az értékes adatok után bármilyen (magyarázó) szöveg írható, egy space-szel elválasztva.

18
  Ez a byte adja meg, hányféle karaktert kell kicserélni
225 160
  Az első szám az eredeti ASCII, a második az új
233 130
237 161
243 162
246 148
245 147
252 129
251 150
193 143
201 144
205 141
211 149
214 153
213 139
220 154
219 152
250 163
218 151
384
  A file elején lévő átugrandó adat hossza byte-ban
6
  A szöveg végét jelző karakter kódja

PCX kirakó! (TYP/AMG)

DADA: Amikor DoT az előző sorokat írta, akkor még nem tudhatta, hogy azért nem tettem be az ő PCX rutinját, mert közben szereztem egy annál jobbat. Ez következik most.

Azt hiszem, nem kell sok kommentár. A **PCXHEAD** struktúrából sok elemet nem használunk fel, de leközöljük így az egészet, hiszen rengetegen kérték, hogy írjunk a *PCX headerről* is valamit. A fileműveleteket **C**-ben írtuk, de pillanatok alatt átírhatóak assemblyre is — hisz mégiscsak a rutinunk lelke mindenhol *assembly*...

```
#include <stdio.h>
typedef struct {
char manufacturer;
char version;
char encoding;
char bits_per_pixel;
int xmin,ymin;
int xmax,ymax;
int hres;
int vres;
char palette[48];
char reserved;
char colour_planes;
int bytes_per_line;
int palette_type;
char filler[58];
  } PCXHEAD;
PCXHEAD header;
unsigned int width,depth;
unsigned int bytes;
unsigned char palette[768];
FILE *fp;
void Read_PCX_Line(unsigned int vidoffset)
{
unsigned char c, run;
unsigned int n = 0;
 asm
{
cld
mov di,[vidoffset]
}
do
{
c = fgetc(fp) & 0xff;
  /* itt ellenőrizzük, hogy tömörítés kezdődik-e
     az adott byte-on */
if ((c & 0xc0) == 0xc0)
{
  /* csak az alsó biteket tartjuk meg, hisz a szín-
     információ azokban van */
run = c & 0x3f;
  /* hány példány van a tömörített byte-ból? */
c = fgetc(fp);
n += run;
 asm
{
  mov ax,0a000h
  mov es,ax
  mov al,[c]
  xor ch,ch
  mov cl,[run]
  rep stosb
} }
else
{
n++;
 asm
{
  mov ax,0a000h
  mov es,ax
  mov al,[c]
  stosb
} } }
while (n < bytes);
}
void Unpack_PCX_File(void)
{
int i;
for (i = 0; i < 768; i++)
palette[i] = palette[i] >> 2;
 asm { mov ax,0013h
int 10h
mov ax,1012h
xor bx,bx
mov cx,256
mov dx,offset palette
int 10h
}
for (i = 0; i < depth; i++)
Read_PCX_Line(i * 320);
 asm { xor ax,ax
int 16h
mov ax,0003h
int 10h
} }
void main(int argc, char *argv[])
{
if (argc > 1)
{
if ((fp = fopen(argv[1],"rb")) != NULL)
{
if (fread((char *)&header,1,sizeof(PCXHEAD),fp)
  == sizeof(PCXHEAD))
{
  if (header.manufacturer == 0x0a &&
     header.version == 5)
  {
  if (!fseek(fp,-769L,SEEK_END))
  {
  if (fgetc(fp) == 0x0c && fread(palette,1,768,fp)
     == 768)
  {
  fseek(fp,128L,SEEK_SET);
  width = header.xmax — header.xmin + 1;
  depth = header.ymax — header.ymin + 1;
  bytes = header.bytes_per_line;
  /*
  printf("Width = %d\n",width);
  printf("Depth = %d\n",depth);
  printf("Bytes = %d\n",bytes);
  */
  Unpack_PCX_File();
  }
  else printf("A palettával valami gond van...\n");
  }
  else printf("Nem találom a palettát... Túl rövid
     PCX file?\n");
  }
  else printf("Nem 256-szinű a file-!\n");
}
else printf("Hiba a %s olvasásánál!\n",argv[1]);
fclose(fp);
}
else printf("Hiba a %s megnyitásánál! ",argv[1]);
}
}
```

DADA: végezetül egy kis forgókínpad

Az **Internet**-en mindig megtartják az aktuális **Smiley**-bajnokságot (nem is kis díjakért — a legelső ábra **500** fontot nyert (pedig szerintem nem egy nagy durranás!)!). Aki nem tudná, miről van szó, az olvassa el a **'93/94**-es Évkönyv modemes cikkének listáját (gy.k. odaírtam a nem fordítva nézendő ábrák mellé, hogy **90!**). Nos, a legutóbbi verseny díjnyertes alkotásai:

>┌:¬): túl sokat nézi a tévét
::-b|d-::: szeműveges, nyelvet kiöltő úriember, tükör előtt
=┃8■-O: leszállás előtt az űrkabin
<*(:-?: varázsló, aki a választ nem tudja
,,,¬..¬,,,: a macska, ahogy a kerítés felett kikémlel (90!)
#:o\:o/:o\:o/:o||: totemoszlop
(Z(:¬P: Napoleon
*-=|8-D: Bohóc
':':':':|: Mrs. Frankenstein
'@______: postai levél (Snail mail) (90!- lásd =*csiga*) **(Mi van? — Csika)**
'\=o-o=/': szeműveg (90!)
oO:)&: nagymama
<0_/_/_: kukac (90!) **(EZ Q*VA JÓ! Hogy miért nem ez az első...:)**
. ,: mosolygó ember, profilból (bocs, ez nem a **party** termése; *kenlie@freenet.hut.fi*-t dicséri)

Hát ennyit sikerült beömleszteni a nyár kellős közepén, reméljük szeptemberig valahogy kihúzzátok. Mindazoktól elnézést kérünk, akik várták az előző számban közölt XMS téma folytatását, mindenre nem jutott hely... Jó nyaralást!

Getto KOMIKSZ

CSAPTER SZRÍ ⊕ Egy CoV-olvasó kalandjai



















Dö Getto grafiksz end lógó ár regisztred trédmárk of Müller májsztró end CoV HQ!











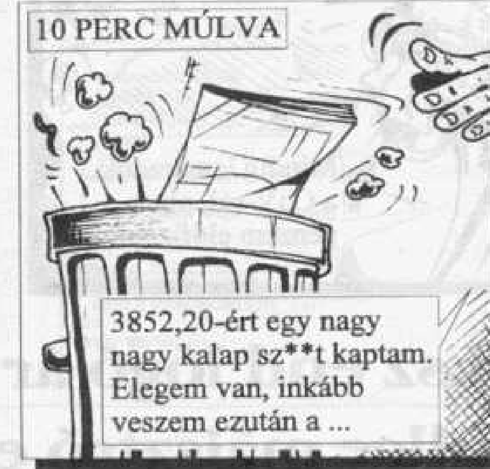












Ez lett volna a reklám helye...



Te szentséges Szűz Bika! A bőség zavarában azt sem tudom hol kezdjem. Kezdhetném ott, hogy Getto maestroval kellett osztoznunk ezen a végső 8 oldalon, így már előre tudtam, hogy ebben a mérkőzésben vesztes leszek. No nem azért, mert Getto kétszer szélesebb, mint én, hanem azért, mert ő kimaradt az előző két számból, így a közönség felmordult volna, ha most meg én turom ki. Egyszóval megegyeztünk, 6 oldal is bőven elég ahhoz, hogy tallózzak az okosságok között... A francba, most szólt 1.0, hogy lapzártakor érkezett még pár hirdetés, ezeket mindenképpen tegyem be a posta végére. Aztán ott vannak a TOP listák, a Különszám-hirdetések (mondjuk ez utóbbiakkal semmi bajom), így a végén lesz vagy 5 oldal a 6-ból, úgyhogy mindjárt el is kezdem, mert még írok 20 sort és megint jön valaki, hogy aggyak ma' 1 oldalt. Szerintem teljesen liberálissá kellene tenni ezt az oldalelosztást. Minden oldalnak lenne egy névértéke, s mindenki kapna egy átalány oldalszámot. Ha valaki a keretét túllépi a másik rovására, akkor az adott oldalra vonatkozó tarifát meg kellene fizetnie annak, akitől azt az oldalt elvette. Nem is rossz ötlet. Azt hiszem szegény HaPi, meg DADA hamar koldusbotra jutna. Sokan kérdeztétek, mi a fene ez a CoVboy Különszám? Ez tényleg külön szám. MEGAÉLVEZET mindenkinek, aki a CoV 2 — 39. között lemaradt bármelyik számról, illetve pontosítanék: Postáról, vagyis 38 CoVboy posta (illetve csak 36, mert volt két dupla szám is) teljes anyaga, kizárólag őrült CoV(boy) mániásoknak, hogy teljes legyen a sorozatuk (meg az örömük), hisz ez a kiadás csak a jubileumra jelenik meg, kis példányszámban. Na, lassan elérem azt a bizonyos 20 sort, úgyhogy merüljünk le...

Aktuális téma!

(A „Hangkártya csata" nyomdokaiba lépve úgy látszik elindult a Mama's csata, vagy hogy stílusosabb legyen a dolog — a mérkőzés neve: Bryan VS Mama)

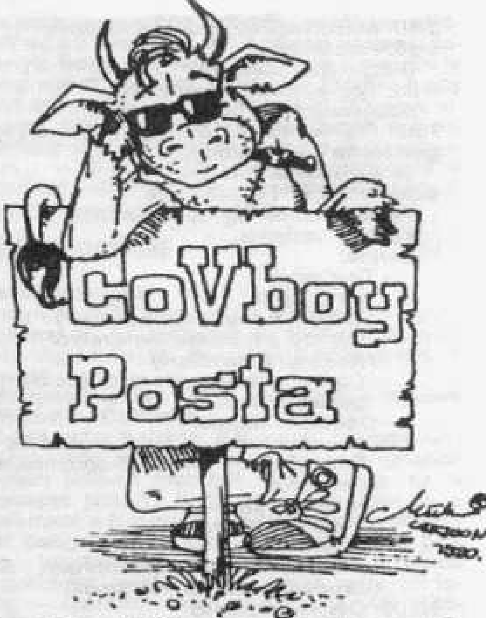
Tisztelt Mindenki, Akit Illet!
Engedjék meg, hogy mégegyszer raboljam az idejüket levelemmel. Igazán nem akarok senkit idegesíteni, és ezzel az alkotó munkából kivonni, de Önök ösztönöztek a válaszadásra.
Azzal kezdeném, hogy én (ellentétben Bryannal) személy szerint senkit nem neveztem gyengeelméjűnek levelemben **(Én sem, az ugyanis Csika volt. Az én válaszom az aláírásomig tart, ami kb. a 3. hasáb közepén foglal helyet. Amúgy személy szerint tényleg nem nevezett senkit gyengeelméjűnek, de most őszintén: tényleg nem a cikkírókra gondolt? — Bryan)**. Pusztán arra akartam felhívni a figyelmet, hogy aki sokat hülyéskedik (az Önök szavait használom!) az félő, hogy előbb-utóbb úgy marad. (Akinek nem inge, ne vegye magára!) **(Igen, ilyesmi előfordul. Sajnos későn tetszett szólni... — Bryan)** Azon kívül mindenkinek szíve joga bármit tartani egy számítógépről, de nincs joga azt sértő módon nyilvánosság elé tárni. (Elvégre a gépnek is van lelke!) **(De bizony van joga! Az ilyesmit itt csak a főszerkesztő cenzúrázhatja ki)**
Csikának válaszolnék még arra, hogy valóban egy programozó matematikus sem tudna ZX81-en egy egész képernyős vektorrutint megalkotni, node ez a hasonlat engem is igazol! Történetesen nagyon sok embert ismerek, aki semmilyen gépen sem tudna ilyet alkotni! **(Történetesen mi is)** Egyezzünk meg abban, hogy a gép és a programozó kapacitása egyaránt fontos! **(Egyezzünk! Mi eddig is ezt mondtuk...)** Kisebb tudású „programozóknak" tökéletesen megfelel a ZX81 is, csak aki többet akar elérni, az igyekezzen komolyabb gépet megvenni. **(Már elnézést, de ez igen nagy butaság — Bryan)** Mindenki lentről jut felfelé, ezért ne minősítsenek elhamarkodottan! **(Semmi elhamarkodottság nem volt a minősítésben...)**
Továbbá én nem a fiam helyett írtam, hanem élve a demokrácia adta szólásszabadsággal, a saját véleményemet mertem közölni! (Nem kis bátorság kell hozzá!) A fiamnak is meg van a maga véleménye és egyedül fogja eldönteni, hogy megtartja magának, vagy közölni fogja.
Az újságjuktól pedig (mint ahogy mástól se) eltiltani nem fogom. A lebeszélés, vagy a megtiltás két különböző dolog. **(Az igaz. Viszont az „anyagi érvekkel történő lebeszélés" már erősen közelít az utóbbihoz... — Bryan)**
Most mondják meg, hogy minősítsek egy olyan vitapartnert, akinek folyton magyarázgatni kell a szavak értelmét?! **(Javaslom a „gyengeelméjű" kitételt, abban már megvan a gyakorlat. Ez utóbbi kérdés gondolom az előző bekezdéssel kapcsolatos, de mit keres itt a 'folyton' szócska? — Bryan)**
Mindezek ellenére leereszkedni sem szokásom senkihez, ellenkezőleg, megtiszteltetésnek veszem, ha valaki érdemesnek tart a véleménye közlésére.
Konkrétumokat pedig nem írok a hibákat illetően. **(Akkor maradunk annyiban, hogy csak találomra említett engem, minden komolyabb alap nélkül? — Bryan)** (Önök sem írtak az én állítólagos helyesírási hibáimról **(Jó, akkor pótlólag megteszem most a válaszban — Bryan)**). Nem kipellengérezni akarok, (hiszen Önök is elismerik, hogy nem hibátlanok) csak segíteni, hogy igazi szakemberekhez méltó gondolkodásmód alakuljon ki Önök között. Ha ebből nem kérnek, szívük joga. **(Hát, ha tényleg segítő a szándék, akkor köszönjük, de tényleg nem kérünk belőle, mégpedig 2 okból. Ha itt komoly, szakemberekhez méltó gondolkodásmód kialakítása lenne a cél, akkor: 1. Ki kellene rúgni az összes cikkírót, és újakat felvenni; 2. Az újság példányszáma esetleg visszaesne felére — Bryan)**
Egyébként, ami a helyesírási hibáimat illeti, olyat vetnek a szememre, ami nagyon sok számítógépes program hiányossága, hogy nincs ékezet — ezt sajnos annyira megszoktam, hogy észre sem vettem! **(Ez érthető — Bryan)** Pedig elhihetik, az Önök tiszteletére kijavítottam volna!



Tökéletesítési szándékomat lapjuk felé értékeljék belátásuk szerint. **(Hát épp ez az! Az előző levelet nem igazán tudtuk semmilyen pozitív szándékként értékelni, elsősorban a hangneme miatt — Bryan)** Mindenesetre válaszukkal Önök éppenséggel nem tettek hűséges olvasójuká! **(Őszintén szólva sejtettük, hogy ez fog történni — Bryan)** Dehát aki egy számítógépet lebecsül, az az emberek önérzetére sincs túlságosan tekintettel. **(Hát persze! És aki nem tud úszni, az biciklizni sem tud... Az összefüggés körülbelül ennyi — Bryan)** Pedig aki mást kifiguráz, az néha önmaga is nézhet tükörbe. (És lehet, hogy néha nem is a tükör fog torzítani) **(Ez igaz — Bryan)**
Nade, tényleg (!!!) nem akarok senkit megbántani. Figyelmüket ismételten megköszönve, (akár hiszik, akár nem)

Tisztelettel: Sziklai Szabolcsné

Ui: Ha levelem olvasható volt, gratulálok Önöknek, és kérem ismerjék el, hogy ebben legalábbis tévesen ítéltek meg! **(Én szívesen elismerném, de a megítélés Csikától származik, ő meg nincs itt — Bryan)**



Bryan: No, hát itt a második felvonás. Elsősorban javaslom, hogy az érdeklődők hasonlítsák össze a két levél hangnemét... A 2. küldeményre én válaszolok (illetve már majdnem mindenre válaszoltam), mivel Csika úr jelenleg Kanadában tartózkodik. Annyit tennék még hozzá, hogy megkérném Önt, hogy mégiscsak legyen szíves megemlíteni néhány olyan esetet, ahol hibát hibára halmoztam, az illető hibákkal együtt, mivel tényleg nem tudom, mire célzott az előző levélben. Azt sem említette, hogy hol zárkóztunk el az ellenvélemények meghallgatásától...
Néhány he(j)esírási huba a teljesség igénye nélkül:
1. hasáb, 21. sor: hiányzik egy névelő
1. hasáb, 23. sor: felesleges vessző
1. hasáb, 23. sor: az előbb-utóbb kötőjellel írandó
1. hasáb, 35. sor: az itt kezdődő mondat ékezete '?', vagy esetleg '?!'
1. hasáb, 69. sor: a 'még egyszer' nem egy szó
1. hasáb, utolsó sor: az 'és' elé vessző kellene
Természetesen az írógép okozta hibákat nem említettem. Megfelel?
Folyt.köv.???

CoVboy: Hagyományőrző 'AKTUÁLIS' rovatunk ezzel véget is ért, úgyhogy talán végre én is szóhoz jutok.

MEGALETTER #akármennyi

Hi CoVboy AND OTHERS!
(Megláttam a feladót, és úgy gondoltam OTHERS... — CoVboy)
Megkaptam a CoV-ot, őrültem (kb. 1 hetet késett) ilyen elő ne forduljon még egyszer, mert kitűnő levélbomba tippjeim vannak! Háhá...
Ez a levelem minden bizonnyal egy sör és egy doboz társaságában fog érkezni (a dobozban lesz a sör+levél GYK....) A sör képviseli a bonust + már megígértem a levelemben. Ha csak a levél megy, akkor ezt még lejátsszuk a Jenővel...
(Jött a sör is, de kivételesen a Getto bontotta ki a csomagot, ő meg éppen szomjas volt... — CoVboy)
Na ja, hogy miért írok?
1. Azértmercsak
2. Miért ne?
3. Bomba ötletem van!!!?
Mivel a CoV TV-beli reklámozása nem megoldott, így jobban jártok, ha saját tv-társaságot alapítanátok. Most mit röhögsz? Nincs pénz? Majd lesz.
Én mindenesetre már meg is alapítottam a társaságot. A neve: CoV TV! Már látom is magam előtt...
— *Köszöntjük kedves nézőinket!*
Ez a CoV TV kísérleti adása. A TV-társaság tulajdonosa a CoV, úgyhogy mindenki tudja, mire számítson.
Ma még nem szolgálhatunk teljes műsorral, de holnap már egész nap boldogítjuk önöket. Íme, a holnapi programok:

5.40: Műsorkezdés, műsorismertetés
5.45: Falutehén
(Köztes)gazdaképző
6.00: Épp ez jutott a kamerába...
(Magyarázom a bizonyítványom)
7.30: Fejbeállítás (DTST) **(Ez lenne a reggeli torna? — CoVboy)**
64 kazettások: műsora
8.00-12.00: 664 Blocks free
64 lemezesek egész délelőttös „szórakoztató" műsora.
Benne:
- Test drive
drive teszt
- Hi, It's a lucky! (Hajítsalak ki?)
Pár szó a noname lemezekről
- Friss kép (freescape)
Castle masterkedések totális naplógyatkozásban
- Deutsch - School
Hasznos infók a Soul crystal és a Die prüfung nevű programokhoz (németül)
- Telefonos játék
(Killen intul dead)
- Reklám
(Fizetett Sierra, Microprose, SSI Broderbound stb. reklámok)
12.00: Déli tehénbőgés
12.05 Good old stuff's...
(A briliáns cím egy prg news-t takar)
12.30: Társkereső (a néző hirdeti...)
(Még mindig ingyen hirdethetnek azok, akik a hirdetés mellé 1 db CoV feliratú képcsődarabot mellékelnek.)
13.00: Kiskacsa fürdik...
+4-es érdekvédelmi magazin. Benne játék: Laser enemy rebel corporation assassion Scenario droid squad.
13.30: Széppen magyarull
Sótész gögy műsra
14.00: Csitt, kódot hint a pók!
Elsősegély dr. Molnár Zsolttal
14.30: JMP $ 00 (csak egy ugrás a....)
Programrontástechnika (visszafelé) haladóknak
15.00: Advent-túra (Adventure)
Kalandos előkészítő karácsony környékére...
15.30: Közkívánatra: Wizard of Wor
(Végigjátszás a nézők előtt, kezelési útmutatás, taktikai tanácsok, térképek)
16.00: Cov-vírus
(Egyezkedés a terjesztés ügyében...)
16.30: Elite
Folytatásos űrvetélkedő
17.00: Vitatkozunk (nézői fórum)
Benne:
Hangkártyacsata — PC-s vitaműsor
17.30: 500+ — Amigás vitafórum
18.00: Idegen utakon (ismeretlen programozási nyelvek)
A marha-nyelv
18.30: Folyt. köv.
Ultima 144. rész
Síkos szappanopera (nyúlos rágógumi?)
19.00: Esti mese
The Bard's tale
19.30: N Leg (egyenleg)
Mi történt a nagy (commodore) világban?
20.00: The eye of the elvi-ra — Waxwories of xeen
Hp-k, ac-k, dungeönök rpg és ad&d fanoknak
21.00: Bosszú — Rátkai átkai
Színes, szinkronizált feliratos kalandjáték
22.00: CoVboy at night! (And magic?)
Benne:
- Posta!!!
(B.... Mega-levelek(et)!)
- küldjél nekem...
tarh-álláshirdetések
- jobbak vagytok mint a ... (2^6 x 3^2)
(Az előző műsorszám bevezetője)
- Sörivó vagyok
(Anti (cöcö...) alkoholisták klubja)
- CoVboy — képző
Gyakorlati borjúnevelési oktatás
- Tüske (R)
Hogyan lehet frappánsan beszúrkálni
- Tapasztalatcsere (hogyan csinálom...?)
A stúdió vendége: Larry Laffer a 2^6 x 3^2 magazinműsortól
2.00: Aftermezzo
(TV-széttörő pályázat)
2.30: Lame over (nyertél)
SCRSSRRSSRRRRSS....
Ez tehát a holnapi műsor, kedves nézőink.

Most pedig közlemények következnek.
1. Akik a fejbeállítás című műsor rejtvényét megfejtik — minek a rövidítése a DTST — azok közt „Datasette" típusú datasetteket sorsolunk ki.
2. Van ám tv-rejtvény is!
- melyik játék nem látható a képernyőn?
- van-e az itt nem látható játék nevében szám, és ha nincs, akkor mennyi az összege?
A megfejtéseket a következő címre küldjétek: (borítékban v. lev.lapon mindegy...): Budapesti szemégégető, „Veszélyes hulladékok" részleg, Budapest, Láng u. 13. 1555.
A borítékra ne felejtsétek ráírni: „Sugárveszély" (így rögtön égetik).
A szerencsés nyerteleneket füstjelekkel tájékoztatjuk...
3. Akik a tv-széttörő pályázaton részt vesznek, azok különbejáratú felöltőt nyerhetnek.
A nyertesek nyereményüket telefonon igényelhetik, de a telefonba ne felejtsétek a pontos címeteket megadni, és a jelszót bemondani: — Ugalaugutammembrrr...
A nyereményt ezután fél órán belül már fel is próbálhatod...
Ja és a telefonszám: 04
(Itt mindenki nyerhet)
Közlemények vége. Statisztikai adatok következnek. A műsor hatásfokáról annyit, hogy 1 perc CoV-TV felér 4 csernobil, 3 hiroshima és 2,1 CoVboy posta által okozott egészségkárosodással. (Az esti műsornál ez triplája).
Ja és még valami. A ..
A kép elhomályosul... Mit szólnál ha megvalósítva látnád?
(Semmit, mert már rég üzemel, csak egyelőre zárt láncú kábeles szabad terjesztésben. Tudod az milyen? DADA tekeri a zárt láncon keresztül az áramfejlesztőt, a kábelre pedig bárki szabadon rácsatlakozhat a nyakán keresztül. Olyan ez, mint a vezetékes ivóvíz, csak ebből a csatornából a hülyeség folyik — CoVboy)
Remélem, mire a CoV-TV beüzemel, addigra feltalálják a szagos tévét.
(Azt már rég feltalálták. Kb. 1965 óta gyártják a kölni Blaupunkt-ot — CoVboy)
Így a „kiváló" műsor mellé hozzáillő tehéntrágyaszagot lehetne sugározni.
(O.K., de akkor az adótornyot nem a Haller u./Soroksári út sarkára, hanem pl. Zalalövőre kéne telepíteni — CoVboy)
Egészen más...
Örömmel olvasom, hogy a CoV-ban 5 oldal posta lesz **(4 az az 5, de kösz a bizalmat — CoVboy)**. Te, figyelj!
Megegyezhetünk. Én írok rengeteg levelet, te pedig havonta rákényszerülsz a dobozod kiürítésére. (Mellesleg lecserélhetnéd kisebbre is.) Ha pedig ürül a doboz, örül az olvasó, mert mindig 5 oldal lesz a CoVboy posta.
Annak is örvendek, hogy vége a hangkártyacsatának. Az eredmény 0:0, kiütéssel győzött... (remélem látszik a neve).
(Azóta már újabb csaták dúlnak, a Sierra nálunk is meghonosította a Mixed-Up Mother Goose sorozatát — CoVboy)
Apropó! Hehe...
Jól mutat a '93-as Különszámban az 1. CoVboy-posta. Igen elmés kérdések: elite, +4 gépi kód és elég zsenge válaszok. Sehol egy hullajó poén..., de azért tetszik! Így legalább van kontroll a mostani posták mellé. Hát figyelj, rengeteget fejlődött az újság és te is!!! **(Köszi, de tudod, jó pap is holtig tanul! — CoVboy)** És 1 oldalról 5-re növekedett a posta! Ez coolI!! **(Még mindig 4, illetve most tényleg 5, de ez egy kivételes hónap — CoVboy)**
Na most egy kis szunya következik...
Immáron kedd van, midőn folytatom levelem. Időközben még egy kis school is volt (7 óra megaélvezet). Különben még olyan sem volt, hogy 2 nap alatt sikerül megírnom 1 levelet, de ez a szokásosnál is hosszabb lesz. S hogy miért? Mert most olyan következik, ammi még nem volt!
Nagyon tetszett dr. Horváth Tibor CoV-paripiája. Csak az a baj, hogy kihagyta a CoVboy-postát. Nem gond, azért vagyunk, hogy segítsünk. Íme tehát következik 1 CoVboy-posta paródia:
(Csupa fül vagyok — CoVboy)
Üdvözlök mindenkit az e-havi pszichiátriai kezelésen. Örültem a sok sörnek, amit küldtetek (1 üveg, az is téves kézbesítés). Most már sejtem, hogy a Jenő mitől dülöngélt az úton, mint egy részeg postás. (Micsoda hasonlat.) A dobozomat lecseréltem egy metélttészta-készítőre, úgyhogy várom a sok levelet. Na lássuk az e havi termést...

Kisokos
Kedves CoVboy Úr!
Énnekem C-64 típusú személyi számítógépem volt, amit most cseréltem le Amigára. Meg szeretném kérdezni, hogy lehet-e a C-64 lemezt Amigához használni? Mivel jobb a PC mint az Amiga? Mi az a winchester? Válaszát érdeklődve várom.
K. Károly, Kiskunhalas
CoVboy: Kedves Károly, ugye tegezhetlek? Igen? Akkor jó! Gratulálok az Amigádhoz, kérdéseidre íme a válaszok: lehet, csak előbb ketté kell törni... ÁÁÁ.... Nem sokkal. A winchester pedig egy amerikai puskafajta.

Reklamáció
Tisztelt Commodore Világ!
Ez egy panaszlevél. Ugyanis az önök újságjától rendelt játékprogram nem jön be. Konkrétan a Battlechess nevű programra gondoltam. A program szépen töltöget, amikor egyszercsak kiírja, hoy: „Please insert side B and press fire" hát egyrészt önök nem küldtek „Sideb" feliratú lemezt (amit küldtek, annak mindkét oldalán „battlechess" felirat van), másrészt a C-64-en nincs „fire" feliratú gomb. **(Mellesleg unokatestómnak IBM-je van, és azon sincs)**. Várom sürgős válaszukat.
Füge Ferenc, Farmos
CoVboy: Gondolkodtam, hogy betegyem-e ezt a levelet a postába. Utána rájöttem, hogy egy ekkora hülyeségtől vétek lenne megfosztani a kedves olvasókat. Kedves Ferenc! Jubilálunk! Ön az 500. olvasónk, akinek megírom, hogy a CoV nem azonos a belíveken hirdető programküldő szolgálatokkal!!! Ezért bármilyen reklamációval hozzájuk forduljon, ne pedig hozzánk. A Battlechess-sel kapcsolatban; amikor kiírja a „please insert sideb stb" feliratot, „akkor meg kék" fordítani a lemezt... A „fire" gombot meg ne a C-64 v. IBM billentyűzetén keresse, hanem a joystickon... Mellesleg ha évkönyvet akar rendelni, akkor majd mi küldünk csekket, mert még képes és a saját nevére adja fel a pénzt...

Tanyasi Egyedek
Komodor világ!
Tudjátok, hogy marha sz... az újságotok!!
Sehol egy színes kép, a feketefehéren meg alig látszik valami. A címlap meg pocsék. A leírások meg hosszúak és kevés van belőlük! És a posta? A Cowboy az mindenkit lenéz? Bezzeg az öthetvenhat! Az teli van színes képpel, amin minden látszik is. A címlapja tök klafa. És teli van leírással. Háromszor annyi mint a Covban!
Na viszát!
Gabee és Feree Szolnokról
CoVboy: Hát ez jó! Egészséges kritika! De a hangnem az beteggé tesz. Figyeljetek, kedves gabee és feree! (Érdekes nevek, honnan vannak?) Ezt a sz... újságot pocsék címlappal havonta jópárezer ember megveszi. Talán a hoszú és kevés leírásért? Talán... A képekről meg annyit, hogy ha színesek lennének, akkor az ár kb. 300 forint lenne. Ja, és hogy én mindenkit lenézek? A CoVboy posta nyílt vitafórum, mindenkinek véleményezési joga van, mily furcsa nekem is...

Tarhálás
Csá CoVboy!
Tök király a lapotok meg minden.
Tetszenek a leírások, minden tele van humorral. A posta is zseniális.
Figyusz CoVboy! Tudom, hogy nem szoktál programokat küldeni, de egyszer kivételt tehetnél. Légyszi küldd el nekem a populoust és a Larry 3.-mat. Ígérem, hogy senkinek nem mondom el! Köszi
Csáó. Kéri József, Budapest
Ui: Mikor lesz Amigám vagy PC-m?
CoVboy: Mindjárt gondoltam leveled elejéből, hogy itt valami nincs rendben. Az utóiratból következtettem ki, hogy C-64-gyel rendelkezel. Így viszont egészen érdekes a dolog... Megbízom benned, és máris küldöm a populous és a larry 3. birtokomban lévő változatát. Ja, ez csak PC-re jó! Akkor

inkább nem pazarlom a postaköltséget, hiszen úgysem tudnál mit kezdeni vele...

Forgókinpad
Mondd már meg, hogy mikor lesz évkönyv '94. És mennyibe fog kerülni? Ha lesz, küldjél csekket!
B. Géza, Sopron
CoVboy: Az évkönyv karácsonyig kijön, ha nem, akkor évkönyv '95 lesz belőle. Azt, hogy mennyibe fog kerülni, még nem tudom, de két év múlva úgyis megrendelheted majd féláron...
Tisztelt CoVboy!
Lapjukban elég kevés a C-64 kazettás leírás. Miért van ez?
CoVboy: megpróbálunk minden igényt teljesíteni, igaz, hogy régi játékokról is készítünk leírást, de zömmel a legújabb programokat írjuk le. Ami mostanában C-64 kazettára megjelenik, az a „Gondolkodtató" lövöldözős játékok kategóriájába sorolható, amiről ugyebár nem óhajtunk oldalakat írni...
CoVboy: Az egykoron leközölt Tofu-zás után sokan kérdezték, hogy mi az a tefu? Nos, a Tefu az egyik olyan szójababtúró, amit külföldre exportálnak és a szállítást a teherfuvarozók végzik. Hát ennyi!

Nem akarsz egy klassz Évkönyvet?
Na, hogy tetszik? Jó, mi?
Valld be, hogy jól esik ha foglalkoznak a postával is.
(Hát hogyne esne jól, ha nélkülem is megtelik, én meg közben ihatok egy kis söröcskét — CoVboy)
Apropó! #2. A múltkoriban játszottan PC-n a Laser squad-dal (baromi jó), és a Prince of perisa 2-vel.
Neked most mi a kedvenc programod?
(Sörözés a bajor királyiban... — CoVboy) mármint C-64-re (Amigára) PC-re **(Sokak szerint a Brutal Sports Football, de én még nem is láttam — CoVboy)**.
Még 1 kérdés. Ha veszek 1 bővítőkártyát a 64-emhez, az mennyiben befolyásolja a program közbeni töltés sebességét stb. Pl. Maniac Mansion?
(Az attól függ, hogy milyen bővítésre gondolsz, RAM-bővítésre, vagy törőkártyára, amiben van gyorstöltő, mert nem mindegy — CoVboy)
Hát mára ennyi, úgyis van vagy 13 oldal. A Laser-Squad leírás kiegészítést megkaptad?
(Biztos, de hol van az már — CoVboy)
Na Csá
IT WAS DOMO (R)
Alias Domonics Róbert
From Cegléd
Ui.: Ha megint meglátom egy levelemet valamelyik postában, akkor nem mentesülsz a következő sőradag elől sem... **(Akkor már kapisgálod, hogy mi a dolgod, ugye? CoVboy)**
Ez egy majdnem üres oldal!
(A negatív számok magyarázata: Ha egy buszon utazik 5 ember, és az első megállóban leszáll hét, akkor a második megállóban kettő embernek kell felszállni ahhoz, hogy senki sem legyen a buszon...)
Hy CoVboy!
(And others)
(Concinue my letter)
Totál a magyar posta!!!
Éljen a Jenő!!! És éljenek azok a K.... ceglédi kollégái is!!! Fa**ok!!! Brrrr...
Kicsit furcsa kezdés mi?!
Majd megérted. Történet indul:
Szép nyugodtan hazaérek a suliból. Szobába be, táskám rááll a sarokba vezető röppályára. Asztalon levél. Hoppá! Feladó: ceglédi posta blabla, hoppá!!! Look at boríték: Vastag, mint az állat, pont mint a neked küldött borítékok szoktak lenni. Gyanu Nr.1. Lázasan borítékot bontok... Gyanú Nr.2. Benne a legutóbbi levelem (amit egy csomagban küldtem 1 üveg sör mellett szépen kipárnázva...) + 1 „hivataos levél" szagú hivatalos levél. Gyanú Nr. 3. Elolvasom a levelet — olvasd el te is! (Nekem úgysem kell ez a szemét.) **(DOMO mellékelte a „Véletlenül eltört az üveg sör a postai kezelés során, sorry, stb." tartalmú hivatalos értesítést, melyben többek között arról is tájékoztatták, hogy a küldeményt hivatalos személyek jelenlétében megsemmisítették. Hát ez cool! — CoVboy)** Na mit szólsz?!! „Megsemmisítésre került" hahaha... (megitták!) „A nem megfelelő csomagolás miatt" Hahahaha... (egy atomtámadást is kibírt volna!) „Törékenyként történő kezelést kérje" Ba***ák meg, hányszor?! vagy 5 db „Vigyázat törékeny" cimkét tetettem rá!!!
(Kezdem sejteni, hogy mostanában miért kapok olyan kevés sört, meg azt is, hogy mit keres a sarki sörlerakat felett a Posta emblémája — CoVboy)
Tanulság(?): Sört csak páncélrekeszbe zárva küldj postán. (Bár ezek a „bársonyos kezű" állatok még azt is széttörnék!)
Tanulság(!): Ne küldj sört postán! Tudod mit, CoVboy?! A te 2 üveg sörödet majd személyesen kézbesítem! Nem vicc! Na nem a HQ-ra! ÁÁÁ...
Idén is lesz Computer Carácsony! Ti is ott lesztek, én is ott leszek. A sör(ök) is ott lesz(nek), mi kell még?! **(Hát a nőőők — CoVboy)**
Téma vált... Örömmel vettem észre magam a Postában. Hogy te mekkora marha vagy!!! Az én levelem feketéllik a beszurkálásoktól. (Na jó, neked is élned kell.) Na hát igen, végül is csak megfelelően cool levélbe lehet beszúrkálni...
(Azt, hogy mekkora marha vagyok, majd megbeszéljük a Computer Karácsonyon, csak előbb majd ideadod a sört — CoVboy)
Apropó! Láttam az ifjú zalalövői embör levelét. Na jó, hát ő tényleg lövői. De Tsz az van!!! Méghozzá Petőfi Tsz néven leledzik. Saját két szememmel láttam. Hát persze, hogy jártam Zalalövőn!!! Megkaptad a levlapot?! Direkt azért küldtem, hogy legyen már 1 zalalövői bélyegzős levlapod is a sok pécsi között.
(Nem fogod elhinni, pontosan 3 lapot kaptam Zalalövőről 1 hónap alatt, a feladók — a Postából is — ismert CoV olvasók voltak, pl. Piroska Laci Kecskemétről, akik egyébként az ország egész más részén laknak, és kirándulásuk célpontjának Zalalövőt választották. Én mindig megmondtam, hogy Zalalövő előbb vagy utóbb zarándokhely lesz. A HQ falát egyébként már több zalalövői képeslap, meg egy zalalövői térkép is díszíti. — CoVboy)
Hát megelőztek a helybeliek!
A francba! Na mind1. A polg.mester tényleg Kozma János, de nem vannak ám 4000-ren! Csak 3600-an. +3 tehén (vagy 25?). Mindent tudok a falu sötét üzelmeiről. Még fel is térképeztem a környéket, aztán majd lehet „Zalalövő-csatát" is rendezni, vagy „Ki tud többet a Szov... akarom mondani Zalalövőről?-t" Jó lenne mi?
(A Zalalövő csatát inkább hagyjuk, a magyar foci most nincs abban a helyzetben hogy kifigurázzuk, úgy is mondhatnánk, a magyar válogatott Zalán-ra hasonlít, aki elaludt futás közben — CoVboy)
Apropó #2. Várom a csomagot, havonta 400-500 levéllel. Kíváncsi lennék, hogy elküldenél-e akár 50-et is! (Csak bontani...)
(Ha egy romváros polgármestere lennék, 50 rézbőrűt biztos elküldenék bontani — CoVboy)
A levelemben viszont medvét (bear) itatok veled sör helyett. Ez az én hibám, de az a vonyít az fájt!!! Az vomit te szerencsétlen!!! Magyarul hányni!!! (Sör+tej = ezen effekt)
***(Bear-t** **én is lenyeiném keresztbe, de mi nem szítunk semmiféle feszültséget. Mellesleg tanulj meg olvashatóan írni! — CoVboy)**
Gondolom feltűnt, hogy ez 1 db levél csak 3. részletben. Na most már tényleg lelövöm magam. Na csá!
It was domo® alias
Domonics Róbert
from Cegléd
Click... click... click... (Nincs megtöltve, a jó...)
Megtöltöttem..
Találkozunk a TuV-nál,
vagy a comupter carácsonyin.
Érjen már véget ez a
levél...!! DURR!!...
CoVboy: Ebben a DOMO-ban egy költő veszett el, pl. minden zsebpénzét az én sörömre költi. Ez mondjuk nem olyan nagy baj, az már inkább, hogy ezek a sörök valóban nem akarnak megérkezni. Most már csak azt nem értem, a megsérült csomagot miért semmisítik meg, miért nem juttatják vissza a feladóhoz, hogy valóban megbizonyosodjon affelől, valóban eltörött az az üveg sör. Az nagyon keveset bizonyít, hogy egy levél meg van ázva. Én is elég sokat elázom, mégsem biztos, hogy sört ittam. Persze dobozos sör is van a világon, tudod DOMO olyan nagy doboz, amiben van 24 kisebb doboz. Azt szeretem... + 4-5 konyak és már vonyít is a CoVboy, akarom mondani vomit. Látod, máris megártott a leveled!

MEGA AGAIN

Hello Tehenész!
Annyian írtak már neked WC-papírra, gondoltam, én se maradok le tőlük, ilyet meg még úgyse kaptál (mármint TWC-papírra írt levelet).
(Hogyne kaptam volna, legutóbb is ilyenre küldted — CoVboy)
Jó hely ez a Balaton. Kb. annyi magyar szót hallok, mint tavaly nyáron, mikor Angliában voltam (ebben mondjuk, lehet, hogy az is szerepet játszik, hogy ritkán veszem le a walkmant a fülemről) **(Miért angol nyelvleckét hallgatsz? — CoVboy)**. Ülök itt a parton, lógatom az összes lábam a vízbe (egyébként marha hideg, lehet vagy 15 fokos — mármint nem a lábam, a víz) **(Először én is azt hittem, hogy a lábszagodra gondolsz — CoVboy)** ...ööö hol is tartottam? Na mindegy. Te! Már megint nem válaszoltál a legutóbbi levelemre! **(Melyik is volt a legutóbbi? — CoVboy)** Egyébként nem is volt benne semmi érdekes... amit még valamikor régen ígértem... ja, mert felvettek a főiskolára... szóval feladtam a pezsgőt erre a postán összetörték a csomagot **(Na ugye megmondtam, itt egészen biztosan egy szervezett maffia működik közre — CoVboy)**, aztán visszaküldték (képzeld el a szitut... jön a postás, hogy csomagom jött és átpasszolja a két napja feladott... összevissza tört, szétlapított, sza**á ázott csomagomat). Mindenesetre a levélkét kimentettem belőle, írtam hozzá egy kis utóiratot, és a Magyar Posta gondjaira bíztam ismét... ezek szerint nem kaptad meg. Nem így ismerlek, mint aki a napi postából először nem az átható pezsgőillatot árasztó irománynak szenteli a figyelmét (volt VB (meg olimpia is), de már elég rég).
(A pezsgőillat szerintem már rég elpárolgott, viszont ha te visszakaptad a széttörött üveget, akkor két eset áll fenn. #1: Kilopták a pezsgőt, megitták, összetörték az üveget, visszaszórták a csomagba, majd valami olcsó, vízzel kevert kiskőrösi kadarkával leöntötték az egészet, fakanállal megkeverték, és szépen visszacsomagolták. Utána kétszer átgurultak rajta egy sáros földúton a ponyvás ifájukkal, mindezt persze a hivatalos személyek jelenlétében, végül kiállították a jegyzőkönyvet, a többit már ismerjük. #2: Az akció ellenünk irányul, senkinek nem kell a csomagban lévő pia, már az is elégtétel, ha nem kapjuk meg a nedűt. Nos ez utóbbiban lehet valami, ha számításba vesszük, hogy hány Jenő tekeri a biciklit havonta miattunk, télen, nyáron, esőben, hóban, döglesztő melegben, s ezt megpróbálják valahogy visszaadni. Van egy ötletem. Készítsünk felmérést. Minden CoV olvasó küldjön nekem 1 azaz egy üveg sört. Tegye csomagba, jól bugyolálja be, törékeny jelzéssel adja fel. Egyidejűleg külön levélben küldjétek el a feladóvevényt, vagy annak másolatát. Valamelyik következő CoVboy Postában beszámolunk arról, hogy hány üveg érkezett meg sértetlenül. Mit szóltok hozzá, másképpen sajnos nem tudom bebizonyítani, hogy kinek van igaza. Egyébként meg nem is olyan sok az az 500 láda sör, a napi 8 üveges hitelesítésem mellett úgy valamivel több, mint 4 évig biztosítva lenne az üzemanyagom, ezáltal a CoVboy Posta zökkenőmentes rovatvezetése is. KAMPÁNYFELHÍVÁS! Ne hagyjátok, hogy szegény CoVboy nehézségekbe ütközzön a Posta elkészítése során. Segítsetek rajta! Csak rajtatok múlik, hogy meggyőződjünk a Posta ártatlanságáról! „A KAISER-t szeretem" jeligére a kiadóba. — CoVboy)
Hát ne tudd meg, micsoda arcok írtak nekem a CoV-teszttel kapcsolatban! Három hónap alatt kb. annyi levelet kaptam, mint

Te három nap alatt szoktál... na de az za iszonyatos mennyiségű idétlenség, ami abban volt! **(Háhá, akasztják a hóhért — CoVboy).** Tiszta szerencse, hogy olvastam az összes Neked írt saját levelemet, és ezáltal komoly edzettségre tettem szert a hülye irományok terén, mert különben nem tudom, mi lett volna! Hopp, most a kedvenc számomat énekli az Ákos a fülembe. Ezt leírom, mert rólam szól:

Az lesz majd a jutalom mindenért
Az álmod, ha végetért
És találkozol velem
Lebegsz a semmiben
Könnybe borul a szem
Már nem nevet senki sem
Áldod az én nevem...

A cím egyébként *Az isten dalol*, csak azt nem értem, akkor miért az Ákos énekli és nem én **(Mármint, hogy én, nem ezt akartad mondani? — CoVboy).** (Még mielőtt megvádolnál, hogy kihagylak a buliból, neked meghagyom mondjuk a „Tanulékony szörnyeteg"-et (Kösz, de most mi a jóistent kezdjek vele? Tanítsam gitározni? — CoVboy) Bocs, hogy néha én szúrkálok helyetted, de ezzel egyrészt lelövök egy csomó poént helyetted, másrészt egy csomó melót takarítok meg Neked.
(Így legalább van időm néha rágyújtani, felbontani egy sört stb.)
Nem tudom miért, de egy csomó emberke rajtam keresztül üzenget neked különféle dolgokat (ezek azt hiszik, hogy Te válaszolni szoktál a leveleimre!).
(Miért, nem jól hiszik? — CoVboy)
Például Silvia azt üzeni, *„ha még egyszer kiejted a szádon azt, hogy 'aranyszemű nyúl', a spetum hegyére fogja tűzni a fejedet".* Ennek ugyan semmi értelme, de hát egyikünk sem éppen arról híres, hogy ilyen kicsiségeken fennakadna (bár az a spetum elég fenyegetően hangzik...).
(Hát, ha a te spetudról van szó?! — CoVboy)
Más. A múltkor jön valami kimondhatatlan nevű fazon, hogy ő már régóta szeretne csinálni egy *CoVboy's Quest*-et, és szerinte vagyok én olyan elborult fickó (köszi!), hogy megírjam a screenplayt és akkor neki csak code-olni kéne. Néhány pillanatnyi elmélyült gondolkodás után (utoljára az érettségin gondolkoztam ennyit egyfolytában), azt mondtam „miért ne?". Szóval lehozhatjátok a News-ban, hogy készül-készülődik a *COVBOY'S QUEST — GURKEKONSERVE AUFGENAHMEN DER HUT*, minden *Monkey Island*-ek méltó folytatása, melyben BAALE AXE harci dezodorjaink és jól irányzott DELAYED BLAST MEGALETTER-ek segítségével kell megtisztítanunk a CoV HQ-t a gonosz Deathlord CoVboy merecow-jaitól, majd hősiesen az asztal alá inni a gaz DLC-t. A stuff valószínűleg PC-n, 64-en, PLUS/4-en és Hitachis-XBC-2030V oszcilloszkópon fog megjelenni, utóbbin Himalája szimulátor-kémelhárító cartridge-zsel ellátva.
(Miért kéne ezt a NEWS-ba rakni? Egyrészt szerintem a Postába való, másrészt meg még prevjút sem láttam belőle — CoVboy)
Más. Mit szólsz hozzá, hogy a Verebes a szöv. kapitány? **(A Verebes is madár, de csak volt! — CoVboy).** Buták ezek a népek az MLSZ-ben. Ha már Mágus kell nekik, miért nem kérik fel mondjuk a Bighy-t, ő legalább 18 sörttel magasabb a Verebesnél és ráadásul biztos „erőskezű" edző lenne. (Háhá — fogadjunk, hogy nem értetted a poént!)
A múltkori vicceknek nagy sikerük volt — minden agyatlan ember elkezdett favicceket küldözgetni nekem. Ja, hát ha ez kell a népnek, akkor írok még!
#1: CoVboy bemegy a kocsmába
CoVboy: Sört ide!
Kiszolgáló: Hányat?
CoVboy: Akkó' nem kell!
#2: őőő... izé... jé, hát engem most hirtelen le-Forgat-eltek! Az előbb még SZMbe'volt vagy tíz hülye vicc, most meg... te CoVboy, ha a te kezed volt a dologban, komolyan megy a Silvia a spetummal!
A képeslapomat megkaptad? Nem baj. **(Melyiket? A lövőit? Azt nem — CoVboy)**
És most tragikus hirtelenséggel vegetér a móka mára, ugyanis nem lehet egyszerre Megalevelet és CoVboy's Quest-et írni!
Pusszantás:
HANCU
Ui: Ez nagyon fontos! Ha a levelet nem is ezt az egyet feltétlenül közöld le a CoVban:
A MR. OSCAR TWELVETREASE SOKKAL SZEBB, OKOSABB, ÉS SZERÉNYEBB, MINT A HOMÁR!!!!!
CoVboy: Dereng valami ilyen dal: *„Homáromi kisleány, miért nem mész át a Dunán..."*. Ha ez a Mr.Oscar akárki szebb, akkor mutass be neki, ha okosabb, akkor meg majd télen menjen át a Dunán, amikor be lesz fagyva. Viszont akkor a homár a jég alatt lesz, így nincs összehasonlítási alap. Maradjunki annyiban, ha te mondon, elhiszem. Addig is további jó nyaralást a döglött angolnák között.

COPY-QUEST

CoVboy: A CoV előző számaiban már felvetettük a szoftver-rendőrséggel kapcsolatos ügyet. Na,itt az idő, hogy sikítsatok. Az alábbi levél érdekes mozaikkockákat illeszt a képbe:

Tisztelt Szerkesztőség!
Jó pár hónappal ezelőtt, valamikor áprilisban, a TV4 Drót c. műsorában esett szó a szoftver-rendőrségről. A következőkben lényegében az ott elhangzottakat fogom leírni.
A világban a szoftver gyártóknak évente több milliárd forintra vetíthető veszteségük van. Külföldön a szoftver lopások, illegális másolások ellen már régebben felállították a megfelelő szervet. Ez az ami minket kevésbé érdekel. Ami minket is érint az az, hogy nálunk ilyen irányú lépésekre 1993-ban került sor. E szerint szabadságvesztéssel büntethetik az illegális másolókat illetve terjesztőket. Ez persze nem azt jelenti, hogy a játékprogramokat másoló és a piacokon ezen áruk értékesítőit lesittelik. Egyébként a műsorban megszólaltattak egy csepeli srácot, aki éppen játékprogramokat árult. A srác véleménye, hogy egyelőre lehetetlen meggátolni az ilyen fajta terjesztést, mert sokaknak elérhetetlenek azok az árak amit egy komolyab játékért elkérnek. Ténylegessen nem is ezek a „kiskaliberű" programokat másolók okoznak ekkora kárt. Tehát levonva a következtetést, főleg a nagy számítógépekn futó felhasználói programok illegális másolói ellen kell fellépnie a szoftver rendőrségnek.
A tv műsorban kifejtették még azt is, hogy mikor legális egy program használata?
— Ha van program beszerzését igazoló számla vagy igazolás. Minden program csak egy gépen futtatható, tehát ha van 100 gépünk, akkor 100 programot kell hozzá venni. Gondoljunk csak bele, egy jobb felhasználói program akár több százezer forint is lehet, namár most ezt százszor meg kell venni.
— Egyébként a szoftver gyártóknak van egy érdekvédelmi szervezetük, ami a gazdasági rendőrséggel működik együtt.
Végeredményként, annyit állapítottak meg, hogy egyelőre, nem kell tartanunk attól, hogy bekasznizınak mert egy játékot (vagy többet) átmásolunk valakinek.
Kozma Zsolt, Diósd
CoVboy: Mi nem láttuk az említett adást, de amit leírtál azt eddig is tudtuk. A HQ képviselői a tárgyi ügyben már többször jártak a Szerzői Jogvédő Hivatal Szoftver Ügyosztályán. Legutóbb otthagytunk egy levelet, amiben több kérdésre várunk hivatalos állásfoglalást. Nos, az igazság az, hogy a hivatalok között is megy az egymásramutogatás, ezért úgy tavaly szeptemberben azt a tájékoztatást kaptuk, hogy konzultálnak a megfelelő személyekkel, és utána fogják elküldeni beadványunkra a válaszokat. Nos, azóta eltelt kb. 10 hónap, választ viszont nem kaptunk. Lehet, hogy még mindig „nem léteznek" azok a bizonyos személyek, akik illetékesek a válaszadásra? Talán ezt a bizonytalan helyzetet használják ki mindazok, akik programok illegális terjesztésével foglalkoznak. Egy biztos, aszerint az 1993-as Szerzői Jogi Törvény szerint — utánanéztem — valóban börtönbüntetéssel is sújtható az, aki más szellemi termékével jogtalanul visszaél, pontosabban a törvény úgy fogalmazza meg: „aki őt nem illető szerzői jogokkal az eredeti jogosultnak jelentős vagyoni hátrányt okoz...". Ez utóbbi azért egy kicsit másképp hangzik. Mondjuk valaki másolásra hirdeti az 1982-ben C64-re megjelent *ATTACK OF THE MUTANT CAMELS* c. programot (©*Jeff Minter*), akkor kinek okoz vagyoni hátrányt? *Jeff Minter*-nek? S ha a T.kalóz nem hirdette volna a játékot, kinek lett volna ezen programértékesítéséből több bevétele, mert ugye a „vagyoni hátrány" megfogalmazás valahol azt jelenti, hogy valaki elesik bizonyos jövedelemtől. Erre a témára még biztos vissza fogunk térni. Ennyi komolyság elég is a Postában.

ÉLETMŰVÉSZ

Csao CoVboy!
Hamarosan írok neked egy Megalevelet, de úgy gondoltam, küldök egy kis ízelítőt **(Te bika-úristen, akkor milyen lesz az igazi? — CoVboy).** Nem tudom, hogy tetszik a mellékelt rajz, mindenesetre erről írok le egy sztorit **(Beteszem, lássa mindenki, nekem egyébként tetszik, mintha csak CoVboynét látnám — CoVboy)**



Van itt nálunk a suliban egy lány, a neve... nem érdekes. Ma megkérdezel erre egy srácot, hogy ki a legszebb, egyből rá fogja vágni, hogy ez a lány. Ezt köszönheti gyönyörű arcának, odaadó kedvességének, na és, hogy a következő paraméterekkel rendelkezik: Kb. 180 cm magas, nem tudom, hány kiló (pont ideális), legszembetűnőbb „arányai": 97-62-92(!). Szóval álomnő. Az öltözködése pedig... egyszerűen zseniális, ez a csaj tisztában van a kinézetével! Nem csoda, hogy már egy csomóan megpróbálták behálózni — sikertelenül. Ő ugyanis nagyon kitartó partner (legalábbis a mai viszonyok között). Most viszont épp szabad... Szóval latinórán pont az ő padjánál ülök (elfelejtettem mondani, hogy évfolyamtársam). Nemrég elkezdtem vele levelezni, csak úgy poénból. Amiket írt, abból kiderült, hogy ennél a nőnél egyszerűen nincs jobb széles a határban! Mintha nem is ember lenne... szinte túl tökéletes. Először inkább csak én irogattam, ő meg vlaszolt, vagy letörölte a padot az osztályfőnöke ugyanis nem nagyon szereti a padfirkákat (annyira meg nem volt komoly a dolog, hogy papírt vegyek elő). Tudod, én szeretem manipulálni az embereket, persze csak jóindulattal. Kipróbáltam, vele mit tudnék kezdeni. Két héttel ezelőtt kezdtem ráhajtani, aztán... tegnap reggel, megérkezésem után egyik osztálytársam — aki a fenti hölgyemény legjobb barátnője és fordítva — odajött hozzám és kissé fancsali képpel kezembe nyomott egy fényképet. A képen az álomcsaj mosolygott rám, a hátoldalára pedig ennyi volt írva:

Amit szívedbe rejtesz,
szemednek tárd ki azt,
amit szemeddel sejtesz,
szíveddel várd ki azt.
Amit szemeddel sejtesz,
kezeddel fogd meg azt,
Akit szívedbe rejtesz,
öld, vagy csókold meg azt!

Most erre mit lépjek, CoVboy?

(Fotót nem illik összetaposni, pláne, ha tetszik is az, aki rajta van — CoVboy)
Aznap délben kint álltam a haverokkal az udvaron és épp dumáltunk, amikor megjelent az egyik ajtóban a lány, szétnézett, majd amikor észrevett, odajött és a haverokkal nem törődve elkezdett bájosan csacsogni nekem, holott azelőtt egy szót se váltottunk még; igazából azt se tudom honnan ismert meg — lehet, hogy a barátnője világosította fel? Nagyon sajnálta, hogy nem tudta odaadni személyesen a képet (?!) és arra kért, hogy én is adjak neki egy képet magamról (??!!). A többire már nem emlékszem **(nem kellett volna annyit inni — CoVboy)**, de ez volt a lényeg. Most nem az, hogy nincs egy fia normális képem, de hát most ez mit akar jelenteni? Én ugyanis nem kértem Tőle fényképet! (Ja, az fix, hogy nekem szánta, mivel a nevemen szólított) **(Rühellem, amikor valaki CoVboy-nak adja ki magát — CoVboy)** Ez a nagy helyzet. Ma nem találkoztam vele és most egy ideig nem is fogok, mivel szünet van. Informálódtam róla, nem szokott képeket osztani vadidegen egyedeknek (még osztálytársaknak se). Azt tudom, hogy tudja, hogy bérmunkában szoktam gfx-ot gyártani bárkiről és bármiről, de ez semmire se válasz. Ma délután — immár ki tudja, hanyadjára — elővettem azt az ominózus képet és arra gondoltam, hogy lerajzolom nagyban. 2 és fél óra múlva lettem kész (persze azért nem egyfolytában rajzoltam), de valahogy bűntudatom támadt, meg nem nagyon tudtam levenni róla a szemem, úgyhogy vettem a fáradtságot és fél óra alatt kissé átalakítottam. Az, amit a rajzon látsz, már nem ő (illetve, csak egyrészt), hanem egy fantáziaalény — egy elf. Mondjuk nem valami jellegzetes, de megpróbáltam azzá tenni. Akik látták a rajzot, felének az tetszet jobban, másik felének az eredeti nő **(Vasúti balesetet szenvedetteknek mutattad a képet? — CoVboy)**. Hogy miért pont elf? Mert az sem ember.. és túl tökéletes...
Nem tudom, hogy mit gondoljak. Nem nagyon szoktam elmélyedni az ilyen kapcsolatokban, egyrészt, mert nem vagyok egy Casanova-tipus, másrészt, mert nagyon levesz a teljesítményből (most pl. én is eléggé padlón vagyok). Már verset is írtam neki, meg zenét is... valahogy ő túl tiszta, túl szép... Ez az egész túl szép, hogy igaz legyen. Mi a fenét akarhat tőlem? Ha csak szórakozik velem, akkor... Hagyjuk. Én sose futyültem, ha végigment az udvaron, sose próbáltam a közelébe férkőzni. Nem tudom mit akar. Az a vers is... Csak ne tetszene annyira! Az az igazság, hogy mióta először megláttam, tudtam, hogy az ilyenekért érdemes élni és hogy én sose fogok hozzá közel kerülni. Na nem azért, mintha egy Quasimodo lennék, csak, tudod, nem olyan vagyok az az „első látásra belezúg az ember" típus. Ha látnád, CoVboy... Fantasztikusan animál az a lány, tudja, mitől „döglik a légy" **(Miután bekapta a legyet? — CoVboy)**. És a hangja! Na, jól elragadtattam magam. Szóval, kérlek adj tanácsot! Te mit gondolsz? A rajzot azért küldtem el, hogy képet alkoss róla és hogyha tetszik, fénymásold le, vagy betehetitek akár az újságba, úgyse volt még karikatúrákon kívül benne másmilyen stílusú gfx. Most nem a Getto ellen áskálódok, ne érts félre! Ja, hogyha bármit betennél az újságba, akkor légyszi a nevemet felejtsd el, OK? Nem szeretném világgá kürtölni a dolgaimat **(Azt én döntöm el, hogy mit húzok ki, és mit teszek be, ezt CoVboyné is tudja, esetleg ezt írhatnád rá a Te fényképed határa is — CoVboy)**. Azt a "PACO ENTERTAINMENT SOFTWARE" képet ne vedd komolyan, csak bejárattam a tollat. **(Én meg a DEL billentyűt — CoVboy)** És küldd vissza ezt a mappát mindenképpen **(Én semmilyen mappával nem találkoztam, csak egy béleletlen fehér TC-4-es borítékkal — CoVboy)**! Azért nem küldtem sima levélként, kiss borítékba, mert nem biztos, hogy megkaptad volna és a rajzot össze kellett volna hajtogatnom — én meg utálom gyűrni az ilyet. Ha lehet, a képet ne tépd ki! Jó munkát, sört, egyéb ket. Ja, és majd megy a levelem, ne feledd! Viszlát mindenkinek!
Papp Ádám, Hódmezővásárhely
CoVboy: A munka megvolt, a sör megvan, a nő meg ha minden igaz meglesz. Olyan nő még nem volt, akiről írtam a Postában és ne keresett volna fel. Ha nem olvas CoV-ot biztos lesz olyan ismerőse, aki majd megmutatja neki, ha szép a lány, biztos van CoV-os barátja, ezt az előző levél is bizonyítja. Tehát T.széplány! A legjobban teszed, ha nagy ívben elkerülöd Ádámot. Egyrészt mert nagy a csutkája, másrészt meg egy CoV rajongó olyan általános tulajdonságokkal rendelkezik, mint sörszag, cigi illat, üres zsebek, sok barátnő, egyszóval vonzó teremtés. Jobban teszed, ha inkább nekem írsz levelet. Képet nem tudok küldeni, mert mindig kiég a negatív (soha nincs a közelben hamutartó, nem kéne annyit cigarettázni). T.Ádám! Hidd el jobban jársz, ha a lány hanyagolni fog téged. Így a sör és a cigaretta mellett a maradék pénzedet nem a nőre fogod költeni, vagyis máris lesz egy kis megtakarított pénzed, hogy a CoVboy Világ gyűjteményes Különszám potenciális vevőjévé válhass. Másrészt jól járok én is, lesz egy újabb barátnőm (ha jól számoltam a 367-edik). Sok szerencsét!

RED RETURN
avagy leleplező #4.

Kedves CoVboyantyú!
Ahogy olvasgattam a 43-as CoVboy Postát, szörnyű dologra jöttem rá. Azt hiszem, le vagyok maradva. A *„Leleplező #3"*-ban olvasgattam a nőcikéd panaszait. Mit mondjak, jól elkényeztetett fajtából való kis bige **(Szentimentális szimentáli — CoVboy)**. Méghogy visszamaradtál a fejlődésből??????? A te fa***dnak merev állapotban a hossza cm-ben három jegyű szám (úgy volt kicsillagozva). Ez minimum 100 cm, maximum 999 cm. És most jöjjön egy kis valószínűségszámítás, vagyis az igazi leleplezés (hivatalos formában) (ahogy jó matekoshoz illik).

Állítás:
CoVboy nemileg felizgatott állapotban a fa**ának a hossza 383.1666666666666 cm, közelítőleg: pontosan: 383+1/6 cm.

Bizonyítás:

Idézek a 43-as számból:
*„Ráadásul el sem élveztem, mert olyan kicsi volt a f****d! Úr isten, csak *** cm állva?"*
Tehát min. 100 cm, max. 999, de a hülye tyúkok csak a kerek számokat ismerik, tehát valószínűleg csak 900-ig juthatott el a méricskélésben. Tehát a max. érték 900-tól 999-ig terjedhet, vagyis a továbbiakban (900+999)/2=949.5-tel számolunk. A kisebb érték valószínűbb, mert a 949.5 cm-es szerszámot nehezebb telepumpálni, mint 100 cm-t (mármint vérrel). Tehát 3 számnak vesszük a számtani közepét: a kétszer belekalkulált minimumét és a maximumét (amit az előbb meghatároztunk), vagyis: (100 + 100 + 949.5 = 383,1666666666 cm.

Következtetések:
Ha CoVboynak a HQ folyosóján egyszerűen feláll, nem lehet tőle közlekedni. Ha a HQ-n a padló-plafon távolság 3 méter, CoVboy f***a 3.83166666 méter, a farktő és a végpont vízszintes irányú távolsága 2.283625274 méter. Ha előre, vízszintesen fekteti, nem tud az ajtón befordulni. Ciki. Javaslom az amputációt.
Piroska László, Kecskemét

CoVboy: Az amputációt én is javaslom, a fejed és a vállad között elterülő régióban, de csak azután, hogy a DADA által meghajtott zárt láncú rendszer kábelére rácsatlakoztál. Így legalább élő adásban lehetsz egészen addig, amíg a DADA el nem fárad és végre nem hajtjuk az amputációt. Bravúros matematikai okfejtésed NOBEL díjat érdemel, főként ha számításba vesszük, hogy az általad említett méretekkel csak egyfajta emlős létezik manapság, azt pedig bálnának hívják. Én pedig kikérem magamnak, hogy holmi nagytestű állathoz hasonlítsanak. Az igaz, hogy a dolog a Balatonnál történt, de ha jól emlékszem, már egyszer leírtam, hogy a döglött angolnáktól allergiát kapok, így vajmi keveset tartózkodtam a vízben, annak ellenére, hogy elég sűrűn eláztam. A bálnák pedig igen ritkán élnek a szárazföldön. A matematikai problémát leginkább úgy tudnám szemléltetni, hogy egy PC billentyűzetének intenzív használata egyenes arányban áll a billentyűk elhasználódásával, aminek gyakori következménye az, hogy egy billentyű vagy beadja a kulcsot, vagy 1 lenyomásra többször is aktivizálódik. Ez lehetett a probléma nyitja, amiért az említett helyre 3 csillag kerülhetett. Azt viszont már nem árulom el, hogy ott eredetileg 1 vagy 2 csillagnak kellett volna-e szerepelnie. Az intim titkaimat még Jahnyval sem osztom meg!

Nem volt már elég?

Hallihó KOWBOly (Hi-Fej) Oszi)!!!
Először is mi vagyunk a best king-ek (BAD BOYS), másodszor szerintünk TE nem is létezel. Élsz TE 1-álltalán? (KOW-ika Te rólad van szó...) Se neved, se képed, se humorod (BOCCCCS!). Mindig áll nevet használasz. Mindig alattomos névvel jelentkezel az olvasók előtt: cOvBOY(-hos). A többiek a HQ-n (akik az újságot készítik!) legalább az eredeti nevüket is leközlik. LE VAGY — ... leplezve!!! CoVBOY-né előtt akarod leplezni, hogy ZUG firkász vagy??? Vagy talán az APEH előtt akarod személyi jövedelem adód egy részét elsumákolni??? Netán a kőrözési listán állsz??? Vgy a C.(sz)I.A. üldöz, mint titkosügynök??? Pedig az az egyik legócskább magánnyomozói iroda. (Hiszen a rövidítésből is kiolvasható: Cigi Illatnak Anyukája.) Amennyiben létezel csak a következő leírásnak megfelelően nézhetsz ki.
Tehát ha a borgőzős (kisüsti, 'gert bikavér) pofád (tudjuk: pofája a lónak... meg neked!) nem mered elénk tolni, akkor olvasd a jellemzésed: Te vagy az a RÉSZEGES, kopasz, fél méter hosszú szakáll tulajdonosa, aki még 50-en is túl van, ráadásul az állatok közül jött közénk. Te vagy az aki minden héten elhúzza a kocsmáros szekerét. Ez még hagy-JANI, de mind ez nem ibolyka illatú. Minden este leiszod magad a sárgák, még sárgább földjéig. Egészen át a föld túlsó oldalára, onnan meg vissza. Azután meg ordítva mekeged el az utolsó BudaIIIIII Pasa halálhörgéseit. Majd a Közterület Fenntartó Vállalat egyik túlórázó utcaseprője szokott felmosni. A COV HQ előtt nem tudod az idióta álarc mögé elrejteni félméteres szakállad... Valószínűleg még a C./sz/I.A. is felismert téged. 50-szer vagy büntetett. Büntetlen utóéletű. Te vagy a kőrözési listán a No.1, a CoV TOP 10-ben a — LAST. Van egy kis, iciri picirike humorod, de nem annyi mint nekünk. Kérjük, hogy ezt az újságban közöld le, mert mindenkinek van joga (hogy szavazzon, egyen, igyon, aludjon, éljen...), hogy megtudja ki is vagy valójában. Valamint kérjük, hogy a rólad készült rajzokat is közöld le. Most kivételesen ne a GETTO rajzain röhögjön a nagyérdemű. A rajzokat készítette (GRAPHIC BY): PETY (ejtsd: Peti als: PETER WILLIAM SMITH als: KOVÁCS PÉTER). A levelet alkották: SMITH AND-REW (ejtsd: SZMISZ END-RUV als: PETER WILLIAM SMITH, AND-REW als: KOVÁCS PÉTER, PRIBELSZKI ANDRÁS).
Ha esetleg van egy-két ÍRÁS HUBA azt nézd Mc, and javítsd K.I.... THANX!!! Tudod P.S.W. nem túl sokat szokott írógéppel firkálni. Na bye és ne feledd a rajzokat.
U.i: A neved szándékosan írtuk jól.
Leleplezők: PETER WILLIAM SMITH als.: KOVÁCS PÉTER and the BAD BOYS, Budapest, II.Csapláros u.15. IV/3. 1027

CoVboy: Legmélyebben (le)tisztelt Bad Boyz! Ehhez az alkotáshoz sok kommentárt nem akarok hozzáfűzni. A rajzok helyhiány miatt kimaradnak, a címeteket pedig ahogy kértétek, közzéteszem. *Figyelem, figyelem! A fenti címen ingyenes lelki tanácsadás. A program neve: „Ismerd meg Önmagad!" Válaszborítékért részletes tájékoztatót küldünk. Díjmentes szolgáltatásaink: horrorszkóp, bioponritmus, ingás vizsgálat sörösüveggel, 12V-os akkupunktúra (indulás reggel 8-kor a Moszkva térről), plasztikbomba sebészet. Felbélyegzett válaszborítékot csak akkor küldj, ha nincs megcímezve! Várja jelentkezésedet a BAD BOYS CLUB! Ne hagyd ki ezt a lehetőséget!* — Sok sikert fiúk! Látjátok, nem is olyan nehéz beindítani egy vállalkozást. Az üzletszerzői jutalékot az impresszumban található címre kérjük átutalni!

FORGÓKÍNPAD

Helló CoVboy!
Én Krisztián vagyok és az iránt szeretnék érdeklődni, hogy lenne-e valami munka a CoV HQ-n a számomra. Soós Krisztián, Szolnok
CoVboy: Hááát! Elég nagy a kosz, nem ártana porszívózni, a polcokat letörölgetni, a monitorokat lepucolni, a hűtőt kimosni, a WC-t takarítani. Küldhetjük a szerződést?

Hi CoV!
A '94 május 28-i ENTER című műsorban elhangzott a hírekben egy kijelentés, ami így szólt: *„A mai híreket egy rossz hírrel kell kezdeném. Az a cég, amely behozta a PC-t Magyarországra, a COMMODORE öncsődöt jelentett..."* ÁÁÁ... Ha nem ülön, akkor biztos elestem volna. Amigám van, most gyűjtök a megjelenő AAA chipset-re, erre a Commodore kinyiffant(?)! Ha az ENTER szórakozott, akkor megnyugszom! Köszi, sok Amigás nevében, Ternák Ferenc (TRUcE), Székesfehérvár
CoVboy: Nem jellemző az ENTER szerkesztőire, hogy minden alap nélkül állítsanak valamit. Sajnos ez így igaz, ez a lépés tavaly óta várható volt, hiszen a Commodore 1993. novembertől is már csak az Amiga 1200-est gyártotta. Erre a témára legközelebb még visszatérünk.

Hi CoV! Amint láttam, a választásokon nem indult a CoV tehén párt. Pedig én rájuk szavaztam volna. Gondold csak el: tehénlepényrakások az országház lépcsőjén, országos sörfesztivál minden nap, 4 év múlva mindenképpen induljatok! Kell ez! Már látom magam előtt a párt kampánymondatát: *„Isten, haza, Amiga, Steffi"*. Az ország iparát átállítanátok sörgyártásra. A HQ-t áthelyezhetnétek a parlamentbe, ülések helyett prg.teszteket csinálhatnátok. A Duna helyett sör folyna, a CoV naponta jelenne meg. Micsoda utópia? Blacksting, Budapest
CoVboy: Erre egy rímmel válaszolok: Megalakul a CoV tehén párt, és elnöknek megválasztjuk a Jahny-Zsombor párt!
Viszlát a CoV 48-ban...

CoV HQ's TOP 10

C64	Amiga	PC	Plus/4
LEMMINGS	UFO	UFO	Supremacy
Wasted Time	Elite 2. - Frontier	HORDE	Bard's Tale I-III.
The Curse	Legacy of Sorasil	Syndicate	Magic Candle
A Gálya	Kolumbus	Bloodnet	Storm Ac.Europe
Mayhem in Monsterland	Alien Breed 2.	Elite 2. - Frontier	Laser Squad I-II.
Shadow of the Evil	Apocalypse	Goblins 3.	Fish!
Logan	T.F.X.	Doom 1.2	LOM & Doomdark's R.
A kastély	Air Support	Ultima VIII.	Yolkfolk Dizzy 6.
A gonosz herceg	Theatre of Death	Kyrandia 2.	Erik the Viking
Wladcy Ciemnosci	Das Boot	Lands of Lore	Sensitive

PC-s játékok 2.

VÉGRE MEGJELENT!

Röviden a tartalomból:

Felhasználói információk *(Gépvásárlás, SETUP problémák, Processzor- és géptörténet, Memóriák, Hordozható winchesterek, SCSI, Winchester cache, Videokártyák, MODEM téma, Streamer-ek, CD-ROM-ok, Emulátorok, Hangkártyák, Vírusok)*

Tippek és trükkök PC játékokhoz *(Cheat tenger kb. 200 játékhoz)*

Sierra kalandok *(Castle of Dr.Brain, Conquest of the Longbow, Eco Quest I., Eco Quest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr.Brain, King's Quest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Quest IV., Space Quest V., The Adventures of Willy Beamish)*

RPG leírások *(Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning)*

Tökös-Mákos *(3D Action, ezen belül DOOM stb., 3D Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost in L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf)*

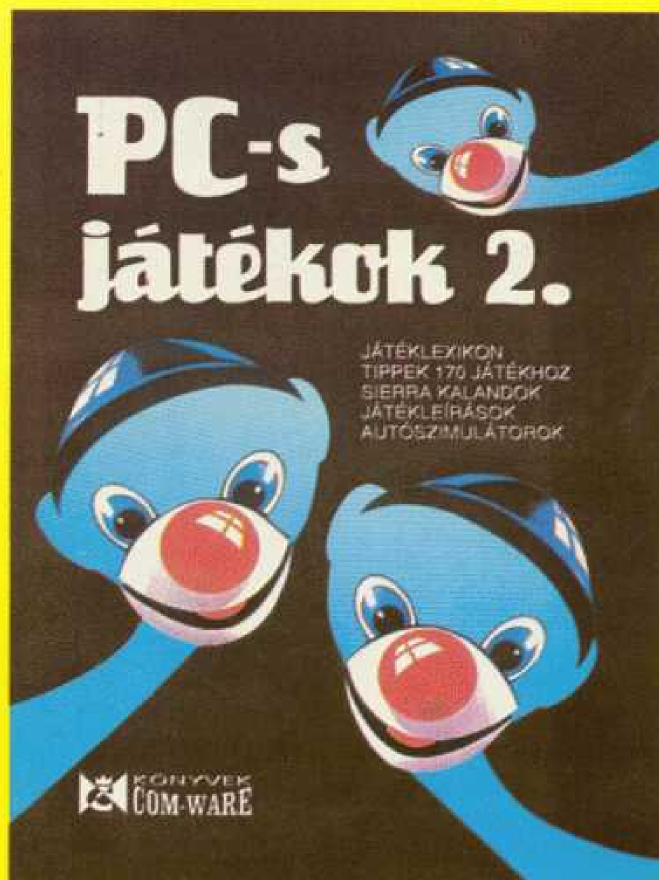
Stratégiai játékok *(Air Bucks, Ancient Art of War, Carriers at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World)*

Autószimulátorok *(Kívülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, Death Track, Formula One Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vette!)*

JÁTÉKLEXIKON *(Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)*

232 oldal, ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft





A képen láthatók: Bal oszlop *(Realms, Roger Rabbit, Pepper's Adventure, Island of Dr.Brain)*
Jobb oszlop *(Magic Candle 2., Police Quest IV., Cisco Heat, Test Drive 3.)*

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165
1191 Budapest, Katica utca 9. Tel: 280-4267
Fax: 251-2385, 220-1643
Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
Szervizünk: 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165

Commodore Számítógépek — Árak

Commodore Amiga 600 .... 27.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 .... 39.120,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite .... 47.992,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék .... 31.992,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/0MB .... 239.200,- Ft
C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/0MB .... 135.200,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator .... 5.592,- Ft
Commodore C-64 Terminator set .... 11.192,- Ft
Commodore Datasette .... 2.392,- Ft
Commodore Amiga —> Euroscart kábel .... 392,- Ft

Joystickok — Árak

Quickshot joystickok 27 féle típusban ... 440,- Ft-3.190,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek — Árak

Noris porvédő Amiga 600-ra .... 792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re és II-re .... 120,- Ft és 632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz .... 344,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz .... 344,- Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter .... 992,- Ft
Swifty Mouse Amigához .... 2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó .... 2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz .... 2.000,- Ft
Midi Amiga Interface .... 2.800,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához .... 14.392,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához .... 5.592,- Ft
Sound Enhancer Amigához .... 2.800,- Ft
Trackball Amigához .... 2.800,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára .... 19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához .... 13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel .... 2.392,- Ft
Mouse pad .... 152,- Ft
C-64 midi szoftverrel .... 5.200,- Ft
Action Replay MK VI Pro C-64-hez .... 4.720,- Ft
Képdigitalizáló (színes) C-64-hez .... 1.592,- Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez .... 7.992,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció) .... 2.400,- Ft

Memóriabővítők — Árak

512 Kb-os órás bővítő Amiga 500-ba .... 3.992,- Ft
1.0 Mb-os órás bővítő Amiga 500 Plus-ba .... 5.592,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba .... 6.392,- Ft
0.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba .... 9.592,- Ft
1.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba .... 13.592,- Ft
2.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba .... 19.192,- Ft
4.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba .... 30.392,- Ft
8.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba .... 50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba .... 15.992,- Ft
4.0 Mb-os ram modul Amiga 4000-be .... 22.392,- Ft

Sega Termékek — Árak

Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék .... 19.192,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék .... 12.792,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék .... 42.392,- Ft
Sega MegaCD II. + 1 CD játék .... 35.192,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék .... 11.192,- Ft

Mágneslemezek — Árak

NoName 3.5" DSDD lemez .... 392,- Ft
NoName 3.5" DSHD lemez .... 392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK .... 152,- Ft
Maxell 3.5" MF-2HD lemez .... 792,- Ft
Maxell 5.25" DSHD lemez .... 552,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez .... 256,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez .... 552,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez .... 792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez .... 360,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez .... 432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.) .... 472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.) .... 632,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.) .... 280,- Ft

G.V.P. Termékek — Árak

G.V.P. G-Lock S-VHS genlock .... 47.920,- Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II .... 95.920,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option .... 11.920,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal .... 159.120,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592,- Ft.-9592,- Ft.-ig !

ACOMP Kft. PC AJÁNLATA

Alaplapok

386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (OPTI, AMI) .... 9.576,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa (OPTI, AMI) .... 12.792,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETEQ, IBM OEM) .... 11.200,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa (OPTI, AMI) .... 16.480,- Ft
486SLC2-50 Mhz .... 12.400,- Ft
486DX-XXMHz 256 KB Cache, 3 Vesa No CPU (AMI) .... 9.840,- Ft

Processzorok, koproc.-ok

KT387DX 40 Mhz koproc .... 2.792,- Ft
ULSI 387SX-33 Mhz (487 SLC) .... 3.192,- Ft
ULSI 387 DLC-40 Mhz .... 3.192,- Ft
486DX-33 Mhz CYRIX .... 17.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX .... 19.992,- Ft
486DX2-50 Mhz CYRIX .... 22.492,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL .... 34.500,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL .... 77.092,- Ft
Processzor-ventilátor .... 880,- Ft

FDD, CD-ROM, Keyb., Mouse

1.2 Mb FDD Chinon .... 4.720,- Ft
1.44 Mb FDD Chinon .... 3.720,- Ft
Panasonic CD-ROM dupla sebesség . 17.992,- Ft
101 gombos Angol/Hun keyboard ..... 1.800,- Ft
ACOMP mouse + SW .... 832,- Ft
Micro mouse + mini pad .... 1.320,- Ft
True mouse 1 + pad + holder .... 1.720,- Ft

Hangkártyák

Sound Blaster 2.0 .... 6.320,- Ft
Sound Blaster Pro-2 .... 9.792,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC .... 12.792,- Ft
Sound Blaster 16 ASP MC .... 21.592,- Ft
Sound Blaster 32 AVE .... 34.392,- Ft

FAX-modemek

ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső .... 5.592,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső .... 13.696,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső .... 17.920,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső .... 23.992,- Ft
STANDARD LCD 14400 BPS külső . 25.992,- Ft
STAND. DIGIT 14400 BPS külső ..... 27.992,- Ft
STAND. POCK. 14400 BPS külső .... 25.992,- Ft

Ramok, Winchesterek

414256 DIP RAM .... 616,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns .... 1.296,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns .... 3.660,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns .... 15.992,- Ft
210 Mb Conner .... 20.992,- Ft
250 Mb IBM .... 22.492,- Ft
340 Mb Quantum .... 26.992,- Ft
420 Mb Conner .... 29.592,- Ft
540 Mb Conner .... 39.992,- Ft
1080 MB Quantum SCSI .... 88.800,- Ft
HDD beépítő keret .... 80,- Ft

Számítógépházak

Babyház + 200 W tápegység .... 4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp ledes .... 4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp led., frekis . 4.300,- Ft
Miditorony + 200 W táp led., frekis . 5.664,- Ft
Nagytorony + 200 W táp led., frekis 7.056,- Ft

I/O kártyák

IDE + HDD / FDD 2S1P1G .... 1.176,- Ft
Hurrican IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa 2.496,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM .... 2.992,- Ft
REALTEK VGA 512 Kb RAM .... 4.280,- Ft
Trident 8900 VGA 0 KB RAM .... 2.580,- Ft
Trident 9400 VGA 1/2 MB Vesa, TC .. 8.992,- Ft
Western Digi VESA, 1/2 MB, TC .... 9.992,- Ft
Tseng ET-4000 1 MB Vesa, TC .... 10.800,- Ft
Tomahawk 1 MB Vesa TC, GUI .... 11.380,- Ft

Monitorok, Szoftverek

14" Mono SVGA (800x800) .... 10.480,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION. 24.160,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI) AXION .... 28.500,- Ft
17" Philips SVGA (1024x768 stereo) 87.200,- Ft
MS-Dos 6.2 .... 5.400,- Ft
MS-Windows 3.1 magyar .... 4.792,- Ft
SEAL TEAM .... 2.720,- Ft
DAY OF THE TENTACLE .... 2.720,- Ft
SHADOW CASTER .... 2.720,- Ft

Nyomtatók és tartozékok

HP DeskJet 520, A4 fekete .... 33.992,- Ft
HP DeskJet 500c, A4 színes .... 46.800,- Ft
HP DeskJet 550c, A4 színes .... 57.760,- Ft
HP LaserJet 4L, 300 DPI .... 91.200,- Ft
HP LaserJet 4ML, 300 DPI .... 143.200,- Ft
HP LaserJet 4, 600 DPI .... 179.992,- Ft
HP DeskJet patron dupla .... 3.424,- Ft
HP DeskJet patron színes .... 3.640,- Ft
HP LaserJet 4L/4ML Toner .... 8.640,- Ft
HP LaserJet 4 Toner .... 14.004,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+	14" VGA mono, 256KB VGA			14" SVGA color, 512KB VGA			
2S1P1G, 101 gombos bill.	210MB	240MB	340MB	240MB	340MB	420MB	540MB
386DX-40MHz 4MB RAM	69.578,-	71.078,-	75.578,-	86.046,-	90.546,-	93.054,-	103.546,-
486 SLC2-50MHz 2MB RAM	65.080,-	66.580,-	71.080,-	81.546,-	86.048,-	88.556,-	99.048,-
486 DLC-40MHz 4MB RAM	76.480,-	77.980,-	82.480,-	92.948,-	97.448,-	99.956,-	110.446,-
486 DX-33MHz 4MB RAM	87.832,-	89.332,-	98.832,-	104.300,-	108.800,-	111.308,-	121.800,-
486 DX2-66MHz 4MB RAM	104.340,-	105.840,-	110.340,-	120.808,-	125.308,-	127.816,-	138.308,-

Konfiguráció vásárlása esetén **8.400,-** Ft-ért jogtiszta MS-DOS 6.2 és MS-Windows 3.1 szoftvereket installálunk gépére!

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak ! Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk !

AMSTRAD MEGA 386 SX! SEGA MEGA DRIVE + Game Pad, AMSTRAD 386SX-25MHz 2 MB RAM, 40MB HDD, 1.44 FDD, 14" VGA Color stereo monitor, mouse, billentyűzet, joy, MS-DOS 5.0. Mindez egyetlen SLIM házban, a család ideális játék- és munkagépe.

Ára: csak **66.000,-** Ft + ÁFA